#
003
ITALIA
DICEMBRE
2013
€ 0,00
UNOFFICIAL, NO PROFIT & FREE
COMMODORE
FAN GAZETTE
www.NonSoloAmiga.com
progetto creativo
WWW.
COMMODORE
FANGAZETTE.
COM
CSDb
PAPERMAG
csdb.dk
PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT CONTENT
LETTURA NON CONSIGLIATA A MINORI E MINORATI
64 PAGINE A COLORI!
IL NUMERO DI NATALE!
QUEST'ANNO REGALATI UN COMMODORE COMPUTER, POTRAI VIVERE IN PRIMA PERSONA
IL GRANDE RITORNO DELLA COMMODORE GENERATION!
NUOVI GIOCHI PER LE GRANDI FESTE!
BOMBERLAND 64 : LA BATTAGLIA BOMBAROLA DEFINITIVA PER IL C=64!
SUPER BREAD BOX : LANCIARAZZI, BAZOOKA E MITRAGLIATRICI SUL TUO COMMIE!
M.A.C.E. : FINALMENTE UN NUOVO SPARA E FUGGI SPAZIALE PER AMIGAONE!
64 bit
Abbiamo ricevuto e recensito un Commodore 64x, assemblato e distribuito
in Italia! È ancora possibile trovare il nuovo Commiex della C=USA di Altman!
32 bit
Il MOS-Team da anni produce, aggiorna e distribuisce MorphOS. Scopriamo insieme il
sistema operativo Amiga os-like installabile anche su PowerBook G4 e PowerMac G5.
16 bit
Provato Aegis SONIX, lo storico software tracker per Commodore Amiga grazie al
quale sono nati e cresciuti fior di musicisti che hanno fatto la storia del Paula!
8 bit
Collezionare Commodore: Il catalogo completo di tutti i videogiochi
pubblicati su cartuccia per C=64 con indicazioni sulla rarità! (ultima parte)

SONO PIÙ DI 20 ANNI CHE ASPETTI UNA RIVISTA COSÌ: INDIPENDENTE, IRONICA, EVOLUTA E IRRIVERENTE COME QUELLE CHE TRATTAVANO DI VIDEOGIOCHI NEGLI ANNI D'ORO TRA GLI 8 E 16 BIT. QUELLE RIVISTE, IN REALTÀ, PIACEVANO A TUTTI, SPARIRONO PERCHÉ CAMBIARONO LE REGOLE DELL'EDITORIA E ORMAI DA ANNI SI DICE CHE NON POTRÀ MAI PIÙ USCIRE NIENTE DI SIMILE. NOI PERÒ ABBIAMO PENSATO CHE UN MODO FORSE C'È: OCCORRE CHE LA RIVISTA NON SIA PIÙ UNA VERA RIVISTA, MA UN PROGETTO ESTRANEO A QUALSIVOGLIA CATEGORIA ISTITUZIONALIZZATA. È USCITO IL N°3, BUONE FESTE A TUTTI!

C=FG N.2 ERRATA CORRIGE E NOTE:

- *Poichè lo "schemone C= e suoi derivati" viene continuamente aggiornato, per non creare confusione è stato stabilito di riportarne la versione. Considerando come prime due versioni quelle pubblicate sui primi due numeri di C=FG e come terza quella pubblicata sulla pagina ufficiale di C=FG su Facebook, in questo numero ne pubblichiamo la versione 4.*
- *Alcuni utenti ci hanno segnalato che i prezzi indicativi riportati nelle recensioni dei retro-game risulterebbero a volte alti, in realtà i prezzi riportati sono corretti per il mercato dell'usato ma esistono spessissimo versioni economiche (budget) dei giochi, spesso marchiati Kixx o TheHitSquad, che uscivano tempo dopo le versioni originali. Tendenzalmente su C=FG cerchiamo sempre di prendere in considerazione le così dette "prime edizioni" che, ovviamente, sono le più ricercate dai C=ollezionisti.*

Se trovate eventuali errori o imprecisioni su Commodore Fan Gazette, vi preghiamo di scriverci dalla pagina del sito http://www.commodorefangazette.com/scrivi.php Grazie per le vostre segnalazioni!

INDICE

Commodore Fan Gazette online:

- http://www.commodorefangazette.com
- https://www.facebook.com/CommodoreFanGazette
- http://www.youtube.com/user/CommodoreFanGazette

CREDITS:

Commodore Fan Gazette è un progetto creativo no profit della comunità online "Non Solo Amiga" (NSA).
L'idea di realizzare C=FG è nata tra i dibattiti di un gruppo di utenti del forum di www.nonsoloamiga.com.
In seguito abbiamo cercato di organizzarci e di distribuirci il lavoro in base alle singole competenze di ciascuno, suddividendoci quindi in tre redazioni autonome, dalle diversissime attitudini e interamente composte da volontari di ogni età, appassionati e competenti. Questa strana rivista che stai leggendo è opera loro.

REDAZIONE-I001 > ArcadeHeart, limbaccio, lucommodore, TheKaneB

REDAZIONE-I002 > Amig4be, AmigaCori, paolone, Z80Fan, Gabriele "TheBigShow" Nick

REDAZIONE-I003 > Allanon, Divina, Grendizer, Rebraist

Direzione artistica > lucommodore
Illustratore > limbaccio
Web work> Z80Fan, limbaccio, TheKaneB
Videoclip > Amig4be
Social network > Amig4be, lucommodore
Assistente alle redazioni > cdimauro
Consulenza linguistica > Mamiya
Hanno contribuito > Raistlin77it (recensioni), Giovanna Pugliano (correzione bozze)

CONTATTI:

Per comunicare, collaborare o contribuire alla realizzazione e al mantenimento di C=FG, potete fare riferimento a quanto riportato a pagina 41 e/o contattare direttamente ciascun redattore attraverso il forum di NSA all'indirizzo www.nonsoloamiga.com

C=FG N.3 È DEDICATO A:

Jack Tramiel (1928-2012)

Nato a Lodz, in Polonia, fu il fondatore di Commodore nonché CEO della stessa fino al 1984. Ha fatto tutti i mestieri del pianeta: figlio di deportati ebrei, nel campo di concentramento di Lodz iniziò come "pantalonaio". Trasferito ad Auschiwtz si salvò dalle attenzioni di Mengele perché ritenuto abile al lavoro e, finita la guerra, ha fatto il tassista, lo strillone, il militare e il riparatore di macchine da scrivere, prima di fondare la Commodore Business Machines che, causa restrizioni del governo statunitense, aveva sede a Toronto in Canada. Inventore del motto "*Computer for the masses, not for the social classes*" incarna l'esatto opposto del carismatico e snob Steve Jobs.
Fu il papà del Vic-20 , del C=64, e di tutto ciò che ricade nell'immaginario collettivo sotto il nome di Home Computer.
E, in tema di papà, parte della dedica va a tutti i nostri padri che, nella nostra infanzia, ci hanno indirizzato, proprio con il C=64 e gli altri microcomputer, verso questa grande passione comune.

COMMODORE E

8 bit

- COMMODORE PET (serie)
- COMMODORE VIC-20
  COMMODORE 500/600 (serie)
- COMMODORE 700 (serie)
- COMMODORE MAX
- COMMODORE 64
- COMMODORE EDUCATOR 64
- COMMODORE 64C
- COMMODORE 64 GOLDEN ED.
- COMMODORE 64G
- COMMODORE SX-64
- COMMODORE 128
- COMMODORE 128D
- COMMODORE 16
- COMMODORE +4
- COMMODORE 116
- COMMODORE 64 GS
- COMMODORE 65

- *EMULATORI SW:*
  - VICE (Linux, Windows, MacOSX)
  - FRODO (Linux, Windows)
  - POWER64 (MacOS 9, MacOSX per CPU PowerPC)
  - CCS64 (Windows)

- *EMULATORI HW:*
  - C=64 DTV

- *SISTEMI OPERATIVI:*
  - *BASIC (boot language)*
  - *GEOS*
  - *WiNGS OS*
  - *LUNIX*
  - *CONTIKI*
  - *GECKOS*

NOTA:
PER OVVIE RAGIONI, NELLA PRESENTE LISTA NON VENGONO INSERITI GLI INNUMEREVOLI COMPUTER, COMPONENTI HARDWARE, VARIE ESPANSIONI NON COMMODORE DEDICATI ALL'UTILIZZO DEI SISTEMI OPERATIVI AMIGA OS-LIKE.
IN GENERALE:
- ***AMIGAOS 4.1*** *SI INSTALLA SU HARDWARE "AMIGAONE" CON PROCESSORE POWERPC*
- ***AROS*** *SI INSTALLA SU COMUNI PC CON PROCESSORE X86*
- ***MORPHOS*** *SI INSTALLA SU HARDWARE VINTAGE DI MARCA APPLE CON PROCESSORE POWERPC*

32 bit

- COMMODORE PC-50
- COMMODORE PC-60
- COMMODORE 64: WEB.IT

- COMMODORE AMIGA 1200
- COMMODORE AMIGA CD32
- COMMODORE AMIGA 3000
- COMMODORE AMIGA 3000T
- COMMODORE AMIGA 4000/030
- COMMODORE AMIGA 4000/040
- AMIGA 4000T (68040)
- AMIGA 4000T (68060)
- C= GAMING MACHINE

- *SISTEMI OPERATIVI PER AMIGA:*
  - *WORKBENCH + KICKSTART (AMIGAOS $\leq$3.1)*

- *SISTEMI OPERATIVI AMIGA OS-like:*
  - *AMIGAOS $\geq$ 3.5*
  - *AROS*
  - *MORPHOS*

- *ALTRI SISTEMI OPERATIVI:*
  - *DOS*
  - *WINDOWS 3.1 (versioni 32 bit)*

I SUOI DERIVATI

16 bit

- COMMODORE PC-1
- COMMODORE PC-5
- COMMODORE PC-10
- COMMODORE PC-20
- COMMODORE COLT
- COMMODORE PC-30
- COMMODORE PC-40

- COMMODORE AMIGA 1000
- COMMODORE AMIGA 500
- COMMODORE A. 500 NEW ART
- COMMODORE AMIGA 2000
- COMMODORE AMIGA 2500
- COMMODORE AMIGA 1500
- COMMODORE AMIGA 600
- COMMODORE AMIGA 500 Plus
- COMMODORE CDTV

- *EMULATORI SW:*
  - WinUAE (Windows)
  - .E-UAE (MacOSX per CPU PowerPC)
  - UAE (Linux)

- *EMULATORI HW:*
  - MINIMIG
  - FPGA-ARCADE
  - MIST

- *SISTEMI OPERATIVI AMIGA:*
  - *WORKBENCH + KICKSTART*
  - *AROS 68K*
  - *P-OS*

LEGENDA CROMATICA:

- *PRODUZIONI UFFICIALI COMMODORE*
- *PRODUZIONI NON COMMODORE*
- *EMULAZIONE HARDWARE*
- *EMULAZIONE SOFTWARE (OS)*

NOTA:

IL COMMODORE 64: WEB.IT VENNE COMMERCIALIZZATO DA ESCOM CON WINDOWS 3.1 E MS-DOS V7.
ALCUNI TRA I PRIMI MODELLI DI VIC-SLIM E COMMODORE 64X SONO STATI COMMERCIALIZZATI CON UBUNTU COME SISTEMA OPERATIVO.
IL COMMODORE PHOENIX FU COMMERCIALIZZATO CON MICROSOFT WINDOWS 7, VISTA, O XP, A SCELTA DEL CLIENTE.

- COMMODORE PHOENIX

- COMMODORE 64X
- COMMODORE VIC-SLIM
- COMMODORE VIC-MINI
- COMMODORE AMIGA MINI
- COMMODORE AMIGA MIO

- *SISTEMI OPERATIVI:*
  - *WINDOWS (versioni 64 bit)*
  - *COMMODORE OS VISION (Linux Mint 10)*
  - *UBUNTU (versioni 64 bit)*

64 bit

EDITORIALE

Numero tre. Ebbene sì, siamo arrivati al terzo numero di Commodore Fan Gazette. Tra mille difficoltà, corse, tempi di consegna risicatissimi e, contemporaneamente, tanta voglia di portare il meglio a tutti voi e a noi che ancora crediamo che il nostro essere dei retro nerd possa dire e aggiungere qualcosa all'attuale realtà computer-ludica e, considerata la continua e mai sopita attenzione verso tali realtà, alla fin fine sembriamo avere ragione. Commodore. Un nome, un marchio, una realtà, una filosofia, un'idea. E come tutte le idee ha lasciato, nonostante la morte dell'azienda Commodore, molti più frutti dei semi che ha piantato. Ed ecco qui, noi, a celebrarne, ebbri, quest'ennesima vendemmia.
Il sessantaquattro, l'Amiga (all'epoca d'oro era maschio, ora scopro che è femmina, ma poco cambia), il Vic-20, ma non solo: le cassette con il turbo tape (erano 21 giri, qualcuno mi smentisca!), il perenne cacciaviti per regolare l'azimuth, i buchi della seconda faccia dei 5 pollici e un quarto (chi non sa cosa sia un cinquepollicieunquarto chiuda questa rivista e faccia penitenza!!) fatti con la forbice, puntualmente sbagliati che li dovevi ricoprire col nastro isolante, perché un disco costava "anche" duemila lire, e chi aveva in tasca duemila lire le metteva di miscela nel Sì Piaggio, non si comprava il floppy. Floppy, che si smagnetizzavano e li mettevi nel freezer, che si rimagnetizzavano (mai successo!). Dischetti copiati con Xcopy perché ti copiava pure 80 tracce e aggiravi le protezioni. Gli editor di tracce e settori che così cambiavi le scritte nelle presentazioni dei crack.
E se non volevi fare questo avevi l'opportunità di volare con Simbad sul Trono del Falco, resistere all'Inverno del Demone, calciare delicatamente la palla con un Calcio Sensibile, aiutare una Bestia a correre alla sua stessa Ombra o Cadere nella prima Trappola, rompere gli incantesimi della Scrivania Magica o Dipingere un Faraone di lusso senza pensare di essere troppo snob.
Sì, chi di noi non l'ha mai fatto? Chi di noi non ha pensato che tutto quello fosse estremamente bello? Chi di noi non pensa che valga la pena di rappresentare ancora questo magnificente e tronfio spettacolo? Chi non vuole rivedere per la decima volta una rappresentazione che non è mai replica?
Aprite pure il tendone allora e vedrete il tempo tornerà indietro! SIPARIO!
Dei vecchi-nuovi giochi per il vostro Commodore vi terranno compagnia ed eccolo, lo vedo! Certo, il vostro Amiga non aspetta altro che essere rimesso sulla scrivania per potervi soddisfare come faceva tanto tempo fa! I nostri prestigiatori vi insegneranno nuovi trucchi di programmazione e le gitane vi incanteranno con mille parole per farvi ritrovare al punto da dove siete partiti! E le tigri? Ovviamente abbiamo tigri, scimmie ed elefanti, anzi, tigri, scimmie, elefanti e farfalle l'un sull'altro e vedrete nuovi e creativi usi di elefanti del passato, che non più appesantiti da tigri voleranno leggeri come farfalle facendovi venire la scimmia...
E allora eccoci qui, gente! È Natale! Lo spettacolo va avanti, il circo risuona di mille fanfare, lasciamo che i clown si spruzzino ancora di acqua mentre le risate del pubblico ci sommergono! Che questa notte che non è mai notte si inebri di mille risate, le risate dei bambini che ci sono in ognuno di noi. Perché non abbiamo inventato la macchina del tempo, ma poco ci manca!
[Rebraist]

NELLE RECENSIONI
di videogiochi degli ultimi anni (play) e delle ere videoludiche precedenti (replay) che pubblicheremo su C=FanGazette, oltre a inserire quanti più dati possibili relativi al gioco (compresi dei prezzi di massima per il retro-game usato) e le impressioni personali dei vari redattori, assegneremo le medaglie d'oro (Top Game) e d'argento (Big game) ai migliori giochi di sempre. Quando vedete quindi un gioco premiato con queste medaglie significa che dovete procurarvene una copia ad ogni costo!

DISCLAIMER
*Commodore Fan Gazette è un **Progetto Creativo di NSA** (www.nonsoloamiga.com), la comunità creativa online (tutta italiana) dedicata a tecnologia, informatica e robotica, secondo filosofie legate alla cybercultura.*
È stato scelto di collocare C=FanGazette al di fuori di qualsiasi circuito commerciale o registrazione istituzionale, affinché la fanzine rimanga sempre libera da qualsiasi tipo di censura o manipolazione.
C=FanGazette si autosostiene solo ed esclusivamente grazie all'entusiasmo ed al lavoro volontario dei suoi redattori, dei suoi lettori e di tutti coloro che sostengono il progetto con donazioni di:
- materiale elettronico e retrocomputer;
- testi e dattiloscritti inerenti agli argomenti trattati;
- donazioni in denaro.
Tutto ciò che "arriva" viene totalmente re-investito nel progetto C=FG.
C=FG è infatti rigorosamente no-profit, è un progetto libero e non ufficiale che da tutte le sue redazioni ci si augura possa rappresentare un importante passo in avanti verso l'auspicata riunione di tutto ciò che sia rappresentativo della Commodore Generation, intesa come comunità estesa, portabandiera di un concetto di cybercultura e di uso del Personal Computer massimamente creativo, ludico e produttivo.
Siamo convinti che le realtà legate alla Commodore ed alle sue derivazioni di ieri, oggi e domani abbiano un valore enorme. C=FanGazette porta con se questo valore e aiuterà a comprenderlo ed apprezzarlo nella sua sfaccettata eclletticità.

think right

READY...

UN SUCCESSO STREPITOSO!!!

Perché questo avviene ogni volta che ci si mette a "giocare" con Commodore e Amiga, ogni volta che si torna a curiosare su quel mondo fatto di pionieristici approcci hardware e software che hanno dato vita a molto, moltissimo di ciò per cui oggi esiste realmente quella cosa chiamata cybercultura. E anche i più giovani, pur non avendo mai vissuto gli anni d'oro della C=, finiscono per affezionarsi ad un mondo che trabocca della creatività e della passione che oggi definisce il ricco bagaglio della Commodore Generation!

Detto ciò, tutte le tre redazioni di C=FG, dopo soli due numeri pubblicati, ringraziano (con le lacrime agli occhi) i **circa 4.000 fantastici lettori** che ne hanno scaricato una copia, i **quasi 500 fan** che si sono iscritti alla pagina di C=FG su Facebook, lo staff del **Commdore 64 Scene database** (csdb.dk) per aver ammesso la fanzine come entry del database di materiale inerente al Commodore 64 più completo della Terra, gli **oltre 2500 curiosi** che ne hanno guardato i video-teaser su YouTube, tutti coloro che ne hanno parlato su web: dai forum ai blog, dai siti d'informazione ai social network e **tutti coloro che hanno sorriso una volta di più**, ricordandosi del proprio "Commodore Computer" dei bei tempi andati.

Grazie, grazie a tutti; aiutateci a diffondere la rivista, parlatene agli amici, condividetela, segnalatela, sharatela, divertiamoci tutti e sempre, con C=FG!

Spinti dal dovere di accontentare un pubblico fin da subito così ampio, eterogeneo ed entusiasta, le redazioni di C=FG si sono date da fare per pubblicare questo splendido numero "natalizio", con tanto di mega-articolone su MorphOS e le recensioni di due eccezionali nuovi giochi per l'onnipotente Commodore 64: BomberLand64 e Super Bread Box, a cui sono state assegnate le medaglie d'oro. Altra grande notizia è che i nostri limbaccio e Z80Fan stanno lavorando ad una nuova versione del sito commodorefangazette.com che,

8 bit 16 bit 32 bit 64 bit

MODORE GAZETTE

rinnovato sia nell'aspetto sia nelle sue funzionalità, risulterà più bello, fruibile e moderno, degno di rappresentare questo magico ritorno della C=Generation.
Infine, è già da qualche mese in cantiere il primo Nerd-Manual di C=FG (vedi pagina 20!)... Quindi, com'è che si dice? Stay Tuned!
Un ultima chicca? Chi leggeva la rivista ZZap! alla fine degli anni '80, senz'altro ne ricorda le colorate copertine dedicate al gioco del mese... Ebbene, grazie all'ottimo James Monkman della RGCD (gli abbiamo rotto il razzo all'inverosimile), stavolta l'ha fatto anche C=FG: in copertina c'è infatti lo splendido artwork di BomberLand64 ad opera di un ispiratissimo Steve Day!
Che altro...
Buone feste e buona lettura!
[lo Staff di C=FG]

Immagine: Turrican (1990) Cover Artwork per Commodore 64 / Amiga

NATO PER

È MORPHOS, IL SISTEMA OPERATIVO "AMIGA OS-LIKE" CHE SI INSTALLA SUI VECCHI COMPUTER APPLE CON PROCESSORE POWERPC... QUALCUNO VI AVEVA DETTO DI NON BUTTAR VIA IL VOSTRO VECCHIO MAC?

UN PO' DI STORIA

Siamo nell'aprile del 1994 e Commodore Inc. ha appena chiuso i battenti.

Milioni di utenti ancora non presagiscono cosa porterà il futuro, tanta è la fiducia che questi nutrono nella casa di West Chester.

Una società tedesca che si è specializzata nella produzione di schede acceleratrici per Amiga, la Phase5 Digital Products, prima su richiesta della neonata Amiga Technologies che vede il futuro degli Amiga nelle piattaforme PowerPC (si pensava alla produzione di una versione 4 del s.o. Amiga già all'epoca) e poi da sola, una volta che Amiga Technologies si tira indietro concentrandosi maggiormente sulle versioni 68k del sistema operativo (abbreviato s.o. nelle successive citazioni; ndr.), produce e commercializza delle acceleratrici, inizialmente per Amiga 4000, basate su processori PowerPC (in seguito abbreviato PPC; ndr.) 603 e 604. Le schede montano anche un processore MC680x0, solitamente un 68040. Phase5 produce anche un kernel che permetta il funzionamento dei nuovi processori in seno al Workbench, data la non compatibilità delle macchine Commodore basate su processori Motorola. La stessa Phase5 si fa un'esperienza di tutto rispetto anche nel campo delle schede grafiche e driver collegati con le schede Cyberstorm e librerie CyberGraphics, creando quella che sarà la base di una delle librerie che saranno più usate in ambito Amiga per la programmazione grafica.

Quel che era inizialmente un kernel interfaccia per le schede PPC, chiamato PowerUP, diventa un vero e proprio s.o.. È così che nasce MorphOS.

Siamo agli inizi del 2001 e Amiga Inc, ingolosita dal nenoato MorphOS, partorito

VOLARE!

il progetto AmigaOne, cioè di quelle macchine che dovranno essere i successori degli Amiga Commodore. Dopo aver vagliato diverse opzioni si concentra sulla tecnologia PPC e, d'accordo con Bplan, Escena e Eyetech, decide di produrre la versione 4 del s.o. Amiga, basandosi, a seconda delle scelte di volta in volta dettate più dagli umori di Bill McEwen e soci che da ragione, ora su kernel QNX, ora su progetti Haage & Partner, ora Phase5, ora Hyperion.
La storia va come sappiamo e la collaborazione, con la maggior parte dei suoi partner, termina.
Nel frattempo MorphOS è nato ed è il primo s.o. PPC per macchine Commodore Amiga dotate di schede acceleratrici Phase5.
Bplan, come detto, uno dei partner di Amiga Inc per la produzione dei nuovi AmigaOne, si tira fuori dal progetto e, senza perder tempo, decide di produrre una nuova serie di macchine, basate sull'esperienza di progettazione di macchine PPC, scegliendo di utilizzare come s.o. nativo proprio quel MorphOS che stava riscuotendo un certo favore tra gli utenti della comunità Amiga ancora affezionati alla loro macchina. MorphOS viene quindi commercializzato come s.o. della creatura di Bplan, il Pegasos PPC, macchina moderna per i tempi in cui uscì e a tutti gli effetti un AmigaOne alternativo alla linea ufficiale di Amiga Inc., mirando esso stesso a essere un'evoluzione e un miglioramento dell'originale; lo stesso dicasi per MorphOS che, a questo punto, si propone come alternativa ed evoluzione del s.o. di casa Commodore.
Purtroppo le cose non vanno bene per BPlan, complici anche alcuni errori nella progettazione dei Pegasos, anche dopo una revisione 2 dello stesso Pegasos.
Fallita Bplan e non più prodotte le macchine Pegasos, lo sviluppo di MorphOS continua a tutt'oggi a opera di un team indipendente, composto in parte da appassionati, che ha preso il nome di Team MorphOS.
Questa è molto in breve la storia di MorphOS.
Oggi MorphOS è un efficiente s.o. giunto alla versione 3.4. Non funziona più esclusivamente su macchine BPlan o su Amiga dotati di schede Phase5, bensì sulla stragrande maggioranza del parco macchine Apple basate su processori PPC, su Efika di Genesi, nonché su Sam460 di Acube.

UN PRIMO SGUARDO

Veniamo però a un'analisi pratica di MorphOS e dell'esperienza utente di cui si può fruire grazie a esso. Com'è? Come gira? Perché usarlo? Proviamo a capire.
MorphOS è un "discendente" del s.o. Amiga prodotto da Commodore. Per gli amici che si ricollegano su queste reti dopo 20 anni, Amiga OS è quello che all'epoca chiamavamo Workbench, che è l'equivalente di Windows di oggi, per capirci.
MorphOS, dicevo, discende nelle intenzioni dal s.o. Amiga e riprende la filosofia di Amiga, tant'è che chi lo usa, e ha avuto a che fare con quello che fu il s.o. di casa Commodore, si ritrova a casa, benché, come ovvio, con alcune piccole differenze.
È un sistema molto rapido e reattivo: risponde molto bene ai comandi, e i programmi che vi girano filano tutti che è un piacere.
Se pensiamo che le macchine sulle quali gira MorphOS sono comunque tutte macchine non potenti, paragonate ai criteri attuali; ed è anche per questo che ci rendiamo conto che il s.o. è davvero molto efficiente, pur non rinunciando a tutta una serie di funzionalità. MorphOS ha bisogno di un processore PPC per funzionare, quindi non uno di quelli che si trovano nei comuni PC di casa. Macchine adatte a tale scopo sono la stragrande maggioranza dei Mac di Apple basati su processori G3 e G4. L'elenco completo dell'hardware supportato è in ogni caso presente sul sito ufficiale.
Io l'ho provato sulle mie due macchine Apple: un Mac mini e un Powerbook, entrambi dotati di processore G4 da 1,5 GHZ, e su tutte e due le macchine non ho mai notato rallentamenti di sorta.
Installato MorphOS noteremo come i tempi di caricamento siano decisamente ridotti.
La prima cosa che si nota all'avvio di una macchina con su installato MorphOS è la classica schermata alla Workbench (che qui si chiama Ambient), con la barra di sistema in alto.
La barra di sistema è simile alla barra delle applicazioni di Windows: si accede ai programmi e alle impostazioni. Molto gradita da chi viene da Windows o comunque da sistemi "moderni".
In generale su Amiga il tasto sinistro ha funzioni equivalenti a quelle di Windows, ma la differenza sta nel destro che non produceva nelle vecchie versioni un menu contestuale, bensì l'apertura dei menu della barra di sistema.
In MorphOS abbiamo entrambe le possibilità: portando il mouse sulla barra di sistema avremo accesso ai menu della barra di sistema, mentre il click destro all'interno di una finestra permette di accedere a un menu contestuale specifico per la tipologia di file.

DISCHI E FILE

Proprio in merito ai file, MorphOS è dotato di un file manager di tutto rispetto: tramite menu e scorciatoie da tastiera è possibile organizzare file e cartelle, copiare e incollare; insomma, tutto quello che si è abituati a fare con i menu contestuali su altri s.o.. È possibile integrare, alla maniera di Windows, funzioni di uso più comune anziché funzioni

AMBIENT: Il Workbench NG di MorphOS

contestuali al particolare tipo di file. Ambient si renderà conto che il tal file è un archivio compresso zip, per cui cliccandoci su con un doppio click si aprirà il programma di decompressione. Se invece usiamo il tasto destro del mouse Ambient ci presenterà tutte quelle possibilità specifiche di quel file (ad esempio vederne il contenuto o decomprimerlo, nel caso di un archivio, o stamparlo nel caso di un documento).

MorphOS divide, come regola Amiga vuole, i dischi o partizioni di base in "disco di sistema" *(System o DH0:)* **"disco di lavoro"** *(Work o DH1:)* **e "disco RAM"** *(Ram Disk: o RAM:)*. Tale suddivisione, a mio avviso parecchio razionale, permette di dividere il disco (o la partizione) di avvio da quella dati, così da non dover riformattare tutto in caso di re-installazioni.

Le cartelle del disco di sistema sono strutturate bene o male come quelle del classico sistema Amiga: *Tools, Locale, Utilities, WBStartup*, e così via.

I sistemi "amigoidi" in generale, e MorphOS non fa eccezione, lasciano parecchia libertà relativamente alle posizioni di installazione, rendendo le operazioni abbastanza semplici anche per l'utente meno smaliziato.

MUI

Non si può parlare di MorphOS senza parlare di MUI: MUI è un insieme di librerie che gestiscono l'interazione tra utente e sistema grafico. Non solo: per certi versi è un'evoluzione dell'originale Intuition di Commodore.

Non è questa la sede di trattazione di MUI, ma da un punto di vista utente offre un ambiente visuale coerente e univoco, offrendo allo sviluppatore, al contempo, la possibilità di creare interfacce con tecniche, quali la programmazione dichiarativa, che oggi vanno per la maggiore nella scrittura di applicativi.

MUI è realizzato seguendo la filosofia a oggetti, figlio diretto di quel BOOPSI di Commodore, che alla fine degli anni '80 era qualcosa di gran lunga avanti rispetto a tante altre idee.

Per MUI tutto è un oggetto, tutto è figlio di altre classi, e tutti gli oggetti visibili sono implementazioni di figli della classe Area. Tenendo a mente questo si capisce di come MUI non solo sia particolarmente flessibile, ma anche particolarmente estensibile tramite la creazione di sottoclassi e oggetti personalizzabili ed estensibili.

In MUI tutto è personalizzabile, e benché non esista in MUI/MorphOS il concetto di multiutenza com'è in Windows, esiste comunque la possibilità di salvare dei profili di preferenze che possono poi essere richiamati da utenti diversi oppure a seconda del contesto e dalle situazioni dallo stesso utente che, si badi bene, non riguardano solo l'aspetto visuale, quale un mero tema, ma anche, in generale, regole di comportamento.

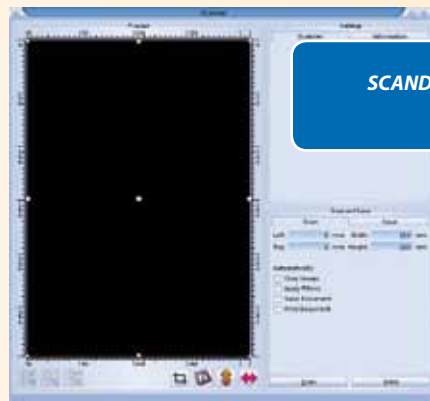
Nello specifico, in MUI tutto è ridimensionabile e modificabile, grazie al sistema intelligente di layout (composizione degli oggetti grafici da visualizzare; ndr.) che permette di "aggiustare" al volo dimensioni e proporzioni di finestre e oggetti senza bisogno di modificare il codice.

SCRIBBLE: Editor di Testo, basato su Scintilla, con Compilatore Integrato

AMBIENT:
IL WORKBENCH VOLANTE

Ambient è il Workbench di MorphOS. Rilasciato sotto licenza GPL, è multithreaded e basato su MUI.

Possiamo vederlo come un'estensione del Workbench, con una serie di aggiunte e migliorie rispetto all'originale di casa Commodore.

Rimangono comunque ferme alcune particolarità che ci hanno fatto affezionare all'originale: come nel s.o. Amiga, è possibile aprire diversi schermi o schermi specifici per singole applicazioni.

SCANDALL: Chi vuole scansionare?

Senza entrare in dettagli troppo tecnici, possiamo dire a un primo sguardo che Ambient supporta la navigazione integrata (alla Windows per intenderci) di file compressi nonché di file immagine (ad esempio iso); è poi possibile creare pannelli e barre degli strumenti per facilitare la navigazione tra i programmi, nonché la gestione di cartelle di "preferiti" così da facilitare la navigazione di file e cartelle (filesystem, in gergo tecnico; ndr.).

È possibile configurare scorciatoie da tastiera per eseguire comandi e programmi di uso comune, e inoltre è possibile definire trasparenze, gestione dei colori e delle icone che spaziano un po' in tutto il parco icone classiche di Amiga e oltre (ad esempio png a doppio stato); proprio per le icone, come per Amiga, è possibile definire le deficon, cioè le icone di default per i dispositivi (ad esempio i dischi). Integrati in Ambient sono i comandi standard di copia, incolla, ricerca, formattazione, nonché un media viewer/player visualizzatore di testi.

CARATTERISTICHE DI AMBIENT

Entrando un po' più in dettaglio, Ambient è multithreaded e asincrono. In parole povere questo significa che il sistema non appare mai occupato quando ci si lavora su, ma reagisce in maniera rapida agli stimoli esterni. Se, ipoteticamente, una determinata richiesta avesse la possibilità di bloccare il sistema (ad esempio un'operazione di I/O), verrebbe gestita come un thread a parte, cosicché il sistema continuerebbe a lavorare senza intoppi. Un esempio banale può essere quello di Windows, che nel cercare di raggiungere una risorsa di rete impalla un po' tutto il sistema; qui ciò non si verifica

Aritmetica a 64 bit

Viene utilizzata per le operazioni relative alla gestione dei file e filesystem; in tal modo dischi e partizioni di grandi dimensioni vengono gestiti correttamente.

Localizzazione

Ambient supporta varie lingue grazie, a un sistema di catalogazione di stringhe. In questo modo possono essere cambiate rapidamente, al volo.

Rapida Gestione I/O

Grazie alla capacità di adattare in tempo reale dei buffer di I/O, la gestione dello stesso risulta particolarmente efficiente.

Visualizzazione Icone

Come per i sistemi operativi più diffusi, è possibile visualizzare icone, contenuti, dettagli dei file, così da avere un quadro completo di quelli presenti in una cartella.

MIME-type

Ogni formato può essere gestito in modo diverso a seconda del suo MIME (si tratta di un protocollo di comunicazione che consente di esplicitare la tipologia del contenuto; ndr). Ambient permette di configurare esattamente cosa fare con un determinato tipo di file.

Effetti visivi

Ambient permette ridimensionamenti, sfocature, effetti alfa, tutto in maniera leggera e rapida.

Supporto AREXX

È pienamente integrato in Ambient, e fornisce un supporto pieno per lo scripting.

Audio

Ambient si appoggia ad AHI e audio.device, per un sistema audio leggero ed efficiente.

Altivec

Ambient usa Altivec nativamente, e ciò si traduce in una gestione degli streaming video/audio ottimizzato.

PANNELLI

Teniamo presente che nei sistemi "amigoidi" un programma è normalmente totalmente contenuto nella sua cartella. Vogliamo che un programma venga caricato all'avvio? Basta trascinarne l'icona nella cartella WBStartup e quello, a meno di casi particolari che non sono la regola, partirà all'avvio senza aver modificato mezzo file di configurazione: fa tutto il sistema per noi.

A differenza di Windows, dove all'installazione di un programma viene di solito proposta la creazione di una voce nel menu di avvio, MorphOS, ed i sistemi "amigoidi" in generale, non prevedono ciò.

MorphOS, pertanto, prevede la creazione di scorciatoie tramite il sistema dei Pannelli. Benché sia possibile personalizzare la barra di sistema per tali operazioni, si preferisce creare dei pannelli di pulsanti dove raggruppare le icone dei programma di utilizzo più comune. Il risultato finale è simile a quel che può essere la dock di OS X di Apple. Il numero di pannelli creabili è praticamente illimitato, così com'è ampia libertà la possibilità di organizzare strutture gerarchiche all'interno dei pannelli.

STRUTTURA GENERALE

Benché queste dichiarazioni non sortiscano l'effetto di 30 anni fa, c'è da dire che MorphOS è un s.o. multitasking preemptive, basato su multithreading. Non fa, però, uso di caratteristiche più moderne e avanzate come, ad esempio, la gestione della memoria virtuale, il multiprocessing simmetrico, il tracciamento delle risorse, e la protezione della memoria. Difatti è estremamente simile al vecchio s.o. Amiga da questo punto di vista.

Tutte le caratteristiche di cui sopra sono, però, disponibili nel vero kernel, grazie alla sapiente progettazione da parte dello sviluppatore di MorphOS, Ralph Schmidt, che volle dare a Quark (si chiama così il kernel su cui è basato MorphOS) un'impronta decisamente innovativa.

Tanto per dirne una, caratteristica interessante di Quark è la gestione di sandbox, cioè di ambienti protetti, nei quali poter eseguire processi, siano essi minimi oppure complessi come interi s.o.. Le sandbox possono essere viste come macchine virtuali, facendo sì che queste non abbiano un contatto diretto con la macchina fisica. Questa virtualizzazione, allo stato, si attualizza in una sandbox chiamata ABox, che è un po' come dire "MorphOS", la quale fa uso di una parte delle tante funzionalità di Quark.

ABox, infatti, realizza una completa implementazione delle API Amiga originali in versione PPC, includendo pure un JIT 68060, cioè un interprete "in tempo reale" delle istruzioni delle CPU Motorola (il processore di Amiga), il quale consente l'esecuzione, invisibile all'utente, del software Amiga con ottime prestazioni. Tale complessità risulta invisibile all'utente, il quale gode una sensazione di immediatezza.

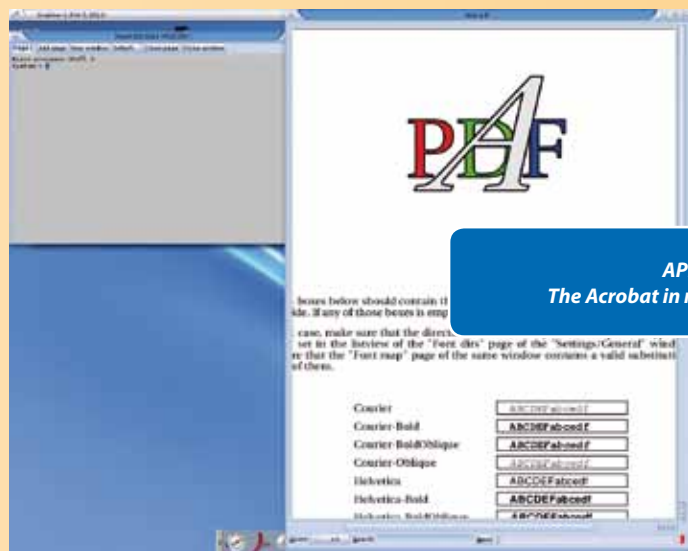
PARTICOLARITÀ

Una cosa che risulta fastidiosa è la gestione del pulsante destro con il Powerbook, visto che devo spesso stare lì a schiacciare per ottenere qualcosa. Considerato che nessuno ha mai sollevato il problema, è probabile che si tratti di un problema al pad del modello in mio possesso.

Una delle cose simpatiche che ho trovato è che se fai doppio click sullo sfondo del deskt.. ops di Ambient, ottieni l'apertura del disco di sistema.

PROGRAMMI

MorphOS dispone di un ampio catalogo di software che lo rendono fruibile e utilizzabile ampiamente.

Per poter scrivere testi ed editarli, si può usare un comodo word processor come Scriba, il quale gestisce senza problemi formati standard quali il docx, odt, pdf e rtf. Per la grafica vettoriale abbiamo Steamdraw, che salva e carica file svg oltre a esportare in png. Se vogliamo scansionare un documento? Basta usare Scandal, che consente non solo di digitalizzare e di salvare il file nei formati più comuni, ma anche di applicare filtri, ritagliare ed editare, il file digitalizzato. Per la creazione e gestione di file ps e pdf abbiamo il famoso Ghostscript.

APDF: The Acrobat in me!

Per la grafica il sistema è ben dotato di diversi applicativi nativi. Sketch ne è un esempio: un programma che nell'aspetto è simile al Paint di Windows, ma che si scopre invece dotato di tutta una serie di filtri degni di programmi di fotoritocco. Griboullis è un ottimo programma di grafica pittorica dotato di editor dei pennelli, layer, storia dei comandi e la possibilità di personalizzare diversi degli aspetti del programma. Anche qui, come per gli altri sistemi "amigoidi", esiste Grafx: si tratta di un clone SDL di Deluxe Paint. Se siete in una giornata di nostalgia, è proprio ciò che fa per voi.

In ambito audio mi ha piacevolmente colpito invece la presenza di ben due DAW: DAW è l'acronimo di Digital Audio Workstation. Si tratta di programmi per la registrazione, la modifica e il missaggio di audio. Per capirci, sono i programmi che servono a registrare canzoni e dischi nelle sale prove e nella produzione musicale. Ovviamente qui non siamo in presenza di blasonati prodotti Steinberg, ma sia Audioevolution sia Prostationstudio sembrano dotati di quelle funzioni necessarie a una produzione amatoriale di discreto livello. Sicuramente è, a mio avviso, un interessante argomento da approfondire. Prima o poi si aprirà un apposito capitolo a riguardo.

Non mancano chiaramente diversi player audio e video, che si tratti di un DVD, un Mp3, o piuttosto di un CD audio.

E se vogliamo masterizzare un CD/DVD? Possiamo scegliere tra Frying pan e Jalapeno: entrambi vanno dritti allo scopo. In maniera semplice permettono di masterizzare iso, file e quant'altro possa servire aa ottenere copie e backup su supporto ottico.

PICCOLI TOOL E UTILITÀ DI SISTEMA

Tra le utilità di sistema è presente un comodo strumento di ricerca di file, similmente al "cerca" di Windows: è possibile ricercare sia nel nome dei file sia nel contenuto dei file, restringendo la ricerca a particolari tipologie (documenti, binari, ecc.).

Non mancano diversi programmini per la codifica e la decodifica di file multimediali.

Sempre in ambito di file, esistono programmini che aiutano nella ricerca, compressione e decompressione, nonché (utili per chi sviluppa) strumenti visuali per il confronto di file.

Negli strumenti di sistema, particolare cura è dedicata a quelli di controllo del filesystem anziché a dischi e partizioni (HDConfig).

Non mancano tool quali Snoopium e Scout, i quali, come nelle altre incarnazioni "amigoidi", permettono di tenere sotto controllo le risorse di sistema..

JALAPENO: Brucia, eccome!

SUPPORTO USB E PERIFERICHE

MorphOS supporta pienamente USB 2.0. In questo modo possiamo usare senza problemi memorie esterne, dischi, joystick, mouse, tastiere, tavolette grafiche, stampanti, scanner, webcam e quant'altro, chiaramente purché ne esista un driver specifico. Io non ho mai avuto problemi con memorie, dischi esterni, tastiere, mouse e la tavoletta grafica Wacom Bamboo che possiedo. È possibile utilizzare anche diversi tra scanner e stampanti: sulla homepage di MorphOS è presente un elenco di periferiche sicuramente compatibili ed è rilevante notare, tra le stampanti, un buon numero di laser e getto d'inchiostro.

CARATTERISTICHE UNICHE

Facendo uso delle funzioni Altivec tipiche dei processori della serie G4, cioè di istruzioni del processore appositamente studiate per il trattamento dei dati multimediali, MorphOS implementa una serie di funzioni per il trattamento di streaming audio, video e immagini. Il sistema si chiama Reggae. È modular, altamente espansibile, ed è caratterizzato non solo da buone performance, ma anche da scalabilità ed espandibilità dei tipi di media supportati; ciò si concretizza nella possibilità, da parte dell'utente, di creare nuove maniere di trattare i dati multimediali, così da supportare nuovi formati audio e video.

PERSONALIZZAZIONE E PREFERENZE

È una caratteristica particolarmente spinta di MorphOS: in MUI è possibile personalizzare il comportamento di qualsiasi componente, praticamente a piacimento; per cui sarebbe un lavoro enorme e dispersivo voler stare a descrivere tutto ciò che si può personalizzare sotto MorphOS, riguardo ad aspetto e comportamento. Sappiate che Windows in questo senso non vi mancherà: temi, sfondi, icone, trasparenze, scoppiettii e fuochi d'artificio, sono tutti presenti.

Venendo invece alle opzioni più generali, avremo la possibilità di usare MorphOS nella lingua preferita piuttosto che personalizzare le impostazioni di rete in maniera semplice come siamo abituati a fare in altri ambienti, stabilire il tipo di mouse, i comportamenti del touchpad del vostro portatile, e così via.

INTERNET E RETE

L'accesso a internet avviene in maniera semplice e indolore. La configurazione richiede, nel caso di una rete cablata, il semplice collegamento del cavo di rete alla macchina. Anche nel caso si debbano modificare le impostazioni di rete ciò avviene in maniera semplice: i parametri sono, come ci si aspetta, quelli standard Internet e rete:

Come dicevo poc'anzi. è possibile modificare le impostazioni di rete in maniera semplice, e in maniera ancora più semplice si può accedere a internet. MorphOS è, infatti, dotato dell'ottimo browser OWB, (Odissey Web Browser).

È basato su WebKit, cioè sul motore "di disegno" (rendering) delle pagine presente in Chrome e Safari, e risulta pienamente compatibile con i più moderni standard. Snello e veloce, carica le pagine in maniera corretta e celermente. Si tratta, inoltre, dell'unico browser per sistemi "amigoidi" a essere altamente compatibile con lo standard HTML5 e coi video di Youtube, questi ultimi visibili sia con l'HTML5 sia in versione nativa, grazie al porting del plugin swfdec. Questo si traduce in un esperienza d'uso molto immersiva e soddisfacente. Lo so che è superfluo da dire, ma funziona pure Facebook... E tutto ciò che ha bisogno di Javascript.

Proprio grazie a OWB, MorphOS ha una marcia in più nell'uso quotidiano rispetto ad altri sistemi hobbistici. Diciamo pure che per il comparto web MorphOS si piazza ai vertici.

E la posta? Sotto MorphOS funziona particolarmente bene SimpleMail; è un client di posta elettronica semplice (come suggerisce il suo nome), ma altamente funzionale. Gestisce IMAP e POP3 senza problemi, permettendo di configurare account multipli di posta.

E se volessi comunicare con gli amici? Client Irc, così come MSN, mi permettono di accedere a chat per poter tranquillamente parlare con amici e colleghi.

Non di poco conto sono la presenza di client e server ftp così come programmi di controllo remoto della macchina.

Infine cosa dire del wireless? Non l'ho sperimentato direttamente, ma è supportato ufficialmente, ed esclusivamente, il chipset Atheros 5000, in versione PCI o PCMCIA, che risulta particolarmente comodo nel caso dei Powerbook. Personalmente utilizzo un piccolo routerino wireless alimentato USB, che funziona bene.

Il supporto nativo delle schede airport, cioè delle schede Apple, non è al momento disponibile; bisognerà attendere una delle prossime release.

GIOCHI

Per i giochi, MorphOS ha avuto un passato commerciale a tutti gli effetti. Sono presenti alcuni titoli commerciali del passato di tutto rispetto. Mi vengono in mente immediatamente Robin Hood e Wipeout. Purtroppo dopo il fallimento di Bplan ci si è affidati più alla buona volontà della base utente che alla forza di case di software che hanno dalla loro tempo e capitali.

Non che non esistano giochi per MorphOS, ma rispetto ai programmi utili sono molti di meno. È presente una buona rappresentanza di porting da Linux o basati su SDL, ma grossi titoli purtroppo non ve ne sono.

Da un punto di vista tecnico MorphOS avrebbe anche un'implementazione di OpenGL. Si tratta di un misto di MESA e Tiny GL, dunque un'implementazione che, sebbene non sia lo stato dell'arte delle ultime tecnologie, risulta comunque più che sufficiente per far funzionare titoli di tutto rispetto, fermo restando le limitazioni delle macchine sulle quali gira.

Ma non bastano spade e scudi per combattere: ci vogliono i soldati. Programmatori professionisti, software house, e quelli, purtroppo, non ce ne sono molti.

È presente comunque una buona rappresentanza di emulatori di varie macchine e console di gioco, per cui la mancanza di software nativo viene sopperitA senza grossi traumi da quelli supportati dagli emulatori: MSDOS, Playstation, Neo Geo, Sega, Nintendo, ecc.. Un po' tutto viene emulato e senza problemi di sorta.

Esiste anche un'implementazione di UAE, l'emulatore Amiga, per tutti quei programmi, solitamente giochi, che non funzionano su ABox.

INTEGRAZIONE SULLE MACCHINE

MorphOS prende possesso delle macchine Apple sulle quali risiede. È ben evidente lo sforzo del team MorphOS di rendere unica e specifica l'implementazione per le singole macchine, sfruttando le peculiarità di quelle sulle quali risiede. Nel Mac mini, come nel Powerbook che possiedo, non si comporta come uno scialbo intruso, bensì come sistema nativo: il Powerbook, ad esempio, implementa tutte le scorciatoie da tastiera, la retroilluminazione dei tasti, i tasti funzione, e così via. Bisogna dire che il lavoro svolto dagli sviluppatori di MorphOS è, nell'integrazione delle macchine, eccellente.

LICENZE

Ma è gratis?

MorphOS si installa su una delle macchine supportate. Il suo uso non richiede costi aggiuntivi per la prima mezzora, dopo di che un messaggio avverte che la macchina rallenterà fino a

SKETCH: Notare l'operad'arte...

di tutto rispetto, dalla quale è possibile lanciare comandi e interagire con la macchina. Sono supportati tutti i comandi (e oltre) del sotto-sistema

diventare inusabile; a quel punto non potete fare altro che riavviarla, usarla senza rallentamenti per la prossima mezzora, e così via. Se si vuole evitare questi riavvii ogni mezzora bisogna pagare una licenza il cui costo varia a seconda del tipo di macchina sulla quale si installa MorphOS. Si parte dai 49 euro della licenza per Efika, fino ad arrivare ai 111 euro per Powerbook, passando per i 79 euro per gli Emac e i mini. Dettagli maggiori sono presenti comunque sulla home page di MorphOS. Se reputate che questa cifra sia troppo alta o comunque, pensate che usare per mezzora e poi riavviare, per voi non sia un problema, non siete obbligati ad acquistarla. Se invece ritenete, come il sottoscritto, che il lavoro svolto dagli sviluppatori sia degno di nota, allora potrete acquistare la licenza ai costi indicati.

FILESYSTEM

MorphOS supporta sia FFS, che è il filesystem nativo di Amiga, sia il più moderno (e usato in ambito "amigoide") SFS. Quest'ultimo è un filesystem di tipo journaled, cioè tutte le operazioni di modifica vengono registrate così da aumentare la sicurezza delle operazioni di lettura/scrittura. Caratteristica degna di nota di SFS è la possibilità di creare partizioni da 1 Tera Byte a salire. MorphOS legge comunque anche i filesystem NTFS, ext2 e FAT; quest'ultimo è quello di Microsoft, onnipresente su memory card e chiavette USB.

SHELL E AREXX

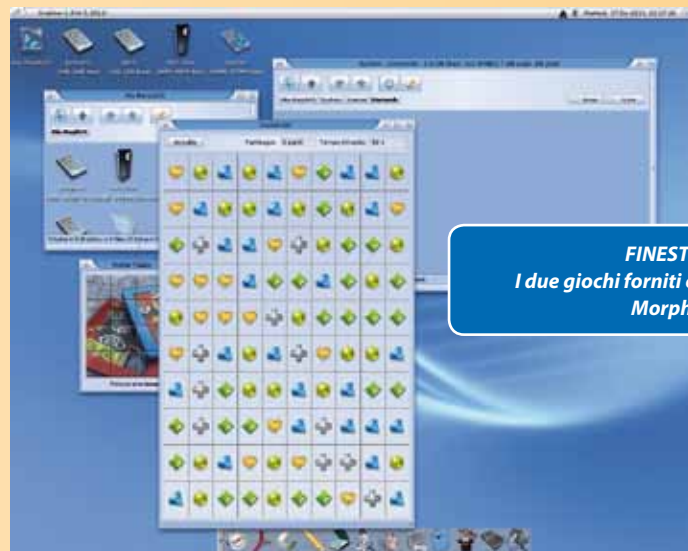
Non abbiamo parlato ancora della shell. MorphOS offre un eccellente ambiente operativo a finestre ma, al contempo, per tutte quelle operazioni che richiedono un maggiore, e più diretto, controllo offre una shell AmigaDOS, quel che una volta chiamavamo CLI. La shell è dotata di memoria degli ultimi comandi (history), piping (cioè la concatenazione e redirezione come nelle shell Unix), wildcards. e quant'altro sia necessario a una gestione approfondita del sistema da riga di comando.

A questo punto è d'uopo sottolineare la presenza di un potente interprete AREXX, il linguaggio di scripting già presente su Amiga, che permette di automatizzare tutta una serie di compiti e di creare veri e propri mini applicativi.

MICROKERNEL

Molte volte si sente dire che Amiga è un s.o. a Microkernel, e MorphOS con esso. Ma cosa significa questo?

Il kernel di un s.o. è il nucleo dello stesso. È un insieme di procedure che ne permettono, a un livello molto elementare, il funzionamento. La scelta delle procedure che definiscono questo livello di base è effettuato sulla base di approcci e filosofie diverse. A grandi linee esistono due filosofie, sebbene le realizzazioni pratiche siano spesso un mix delle due: quella definita a macrokernel (o kernel monolitico) e quella a microkernel.

La filosofia a kernel monolitico reputa che funzioni quali la gestione della memoria, dei processi, e delle risorse, e in generale a esempio driver di rete piuttosto che grafici, debba essere implementata all'interno dello stesso; un esempio ne è Linux. La filosofia a microkernel, invece, reputa che il kernel debba essere il più snello possibile, e che la gestione delle diverse parti del s.o. debba avvenire tramite programmi e driver esterni. Vantaggi e svantaggi? Un microkernel ha dalla sua di

FINESTRE: I due giochi forniti con MorphOS

occupare pochissima memoria; inoltre data la scarsa complessità, anche di essere particolarmente stabile. Vengono caricati in memoria solo ed esclusivamente quelle parti che servono al momento.

Ora però il kernel da sè non basta, e deve comunicare con l'esterno altrimenti sarebbe un kernel cieco e sordo. Queste comunicazioni con l'esterno sono chiaramente maggiori in un sistema a microkernel dove tutto "è fuori". In un sistema a microkernel, infatti, le parti gestite direttamente dal kernel sono realmente poche; ad esempio, la gestione della memoria.

Onde evitare compromissioni del sistema, questa comunicazione con l'esterno prevede il passaggio da uno stato protetto, detto supervisore, a uno stato "non protetto" (il virgolettato è d'obbligo) detto utente e viceversa. Questo passaggio di stati, detto commutazione di contesto (o context switch), comporta anche il salvataggio dello stato del kernel e del processo in esecuzione. Quindi avremo dei tempi fisici, derivanti dall'esecuzione delle istruzioni di linguaggio macchina, e, contemporaneamente, di salvataggio e ripristino del processore e dei suoi stati, che è premessa e conclusione della comunicazione interprocessi che richiede, quindi, un certo tempo, maggiore quando saremo costretti a salvare anche ulteriori dati.

Questi cambi di contesto che non fanno altro che salvare le memorie, ripristinarle e comunicare in giro i cambi di stato. Come si può intuire, penalizzano le prestazioni di un sistema. In che misura? In prima battuta, maggiori saranno i cambi di contesto e maggiore sarà il tempo perso; similmente, maggiore sarà la quantità di dati da salvare, e maggiore sarà il tempo di salvataggio (o di ripristino) e, quindi, peggiori saranno le prestazioni. Detto ciò, in un sistema a microkernel che, a causa dei suoi continui cambi di contesto, data la sua stessa natura, le prestazioni tendono a essere generalmente peggiori rispetto a un sistema a kernel monolitico dove, invece, data la presenza in area kernel di tutta una serie di funzioni, non c'è bisogno di continui cambi di contesto.

Tanto per fare un esempio, immaginiamo di dover stampare. Come prima cosa un programma utente, cioè un programma eseguito non nel kernel, richiama quest'ultimo perché vuole stampare, visto che la gestione delle risorse è compito del kernel. Abbiamo quindi un primo cambio di contesto perché il kernel prepara le necessarie procedure. Il kernel richiama il driver esterno (altro cambio di contesto) e viene lanciata l'operazione di stampa; questa viene eseguita, il processo di stampa avvisa il sistema del suo termine, il kernel eventualmente avvisa il programma che la stampa è terminata (dico eventualmente perché un programma di videoscrittura moderno non aspetta che la stampa termini). Questo "cambio di contesto" che è, in realtà, l'operazione di passaggio da un processo all'altro

OWB:
Che bel sito...

(non necessariamente da stato kernel a utente) prevede un tempo di esecuzione, come tutte le microprocedure. Un tempo oberato dalla necessità di salvare lo stato del processo, cioè di tutti quelle locazioni di memoria (solitamente registri interni al processore) che vengono usate dal processo in quel momento. Questo salvataggio è particolarmente oneroso nel momento in cui i dati da salvare sono tanti e, soprattutto, le operazioni di scrittura e lettura vengono effettuate da e verso aree di memoria RAM. Ciò perché tale memoria è molto più lenta rispetto ai registri interni al processore. Oltre al tempo intrinseco, derivante dalla lentezza delle memorie e dalla quantità di dati da salvare, un sistema a microkernel è svantaggiato rispetto a un sistema monolitico, perché i cambi di contesto sono frequenti; al contrario, "tutto è fuori". Il kernel monolitico non soffre delle latenze derivanti dai context switching. e dai continui scambi di messaggi tra kernel e moduli esterni, perché "ha tutto in casa", come conseguenza è più restante, contemporaneamente è meno facilmente espandibile (per capirci, se a un sistema a kernel monolitico puro vuoi aggiungere qualcosa, ti tocca ricompilarlo e ha un non piccolo problema: se una delle sue parti si blocca, blocca tutto il sistema).
Quando Amiga fu progettato fu preferita l'architettura a microkernel perché si doveva implementare in 256Kb di RAM. S.o. grafico, e per di più in multitasking. Immaginiamo se già delle pochissime risorse molte delle stesse fossero state occupate da un kernel gonfio come un kernel monolitico.
Chiarito, quindi, cosa sia un microkernel, per quanto sopra detto la prima considerazione che potrebbe venire in mente sarebbe: ma allora MorphOS non è efficiente, non è prestante, essendo un microkernel? Risposta: no. Vediamo perché.
Quark, il kernel di MorphOS, ha tratto il meglio dall'architettura per la quale è stato progettato, cioè il PPC.
Una CPU PPC (prendiamo ad esempio il 604, cioè il G4) ha dalla sua il non indifferente vantaggio di avere un elevato numero di registri interni, cioè di piccole memorie interne alla CPU, ad altissima velocità. Consideriamo che possiamo avere qualcosa come 64 registri di uso generale divisi in 32 registri per calcolo intero e altrettanti per calcolo in virgola mobile, a 32 o 64 bit l'uno a seconda, dell'architettura della CPU. Ciò cosa comporta? Che il salvataggio dello stato del sistema, tipico dei context switching e in generale del richiamo di procedure, impiegherà molto meno tempo che in architetture non dotate di tali caratteristiche, in quanto viene effettuato tra registro e registro, ma, nonostante i 32 registri, una pila di stati (uno stack, come viene chiamato in gergo) può assumere dimensioni ben più grandi dei 32 registri dell'architettura PPC.
Non solo, ma mettiamo che un processo usi tutti i suoi bravi 32 registri per sé stesso: si ritroverebbe con l'avere 32 registri da salvare e caricare ogni volta con un ulteriore aumento del tempo di elaborazione. E allora? MorphOS, prendendo in prestito dai sistemi realtime (cioè quei sistemi operativi dove ogni processo ha una durata ben precisa e non deve sforare, particolarmente usati nei sistemi embedded data la natura degli stessi) alcuni concetti, realizza delle tecniche di context switching veloce tramite alcune ottimizzazioni interne. Di non poco valore è anche il fatto che i sistemi "amigoidi" hanno peculiarità che, nel bene e nel male, risultano particolarmente utili: il s.o. Amiga (e i suoi derivati) passano i messaggi tra i processi per riferimento, cioè ne passano esclusivamente l'indirizzo, che altri non è che una stringa di 32bit. Veloce e coinciso. Amen. Con notevole risparmio di tempi, di scrittura e lettura in memoria.
Contemporaneamente, i sistemi "amigoidi" non dispongono di memoria protetta. Cosa significa in parole povere? Che ogni processo dispone di tutta la memoria centrale per i suoi usi. Questo, però, fa sì che sia facile per un processo invadere l'area di memoria di un altro. Avere memoria protetta, invece, significa che a ogni processo viene associata una determinata area di memoria, così che nessun processo possa sforare nelle aree degli altri.
Tutto questo si traduce in una maggiore stabilità, ma anche in un carico di lavoro maggiore (lentezza) e, contemporaneamente, proprio nel caso dei context switch, in un ulteriore aggravio: facenti parte dello stato del processo sono anche le tabelle che gestiscono l'indirizzamento delle singole aree di memoria proprie del singolo processo. Per capirci, ogni processo, nel caso di memoria protetta, non ha a disposizione tutta la memoria fisica, ma il processo è convinto di averla tutta per sé. Questo inganno è realizzato mediante delle tabelle di traduzione tra indirizzi fisici e logici che permettono al singolo processo di gestire la memoria che il s.o. gli mette a disposizione.
La traduzione degli indirizzi avviene a opera del s.o. e, nello specifico, di un componente chiamato MMU. Questa stabilità si traduce, però, nella necessità di salvare (stavolta in memoria, date le grandi dimensioni di queste tabelle) delle tabelle TLB, per poi ripristinarle ogni qualvolta cambi il processo corrente. Ciò si traduce in tempi enormemente più alti rispetto, semplicemente, a salvare un paio di registri. I sistemi "amigoidi", non essendo dotati di protezione della memoria, non hanno nemmeno necessità di salvare o ripristinare i blocchi TLB, con un notevole vantaggio in termini di prestazioni.
Alle considerazioni sopra riportate. Quark, il kernel alla base di MorphOS, è, inoltre, stato sapientemente progettato tenendo in mente L4 la quale, senza entrare nei dettagli, è un'implementazione di microkernel studiata apposta per superare determinati limiti prestazionali: è, infatti, un'implementazione che tende a ottimizzare ulteriormente i tempi di context switching, i tempi di interrupt (non ne abbiamo parlato finora, ma un'interruzione è quel segnale che, come dice il termine, serve a interrompere la normale esecuzione di un processo per consentire di passare al prossimo processo da eseguire (kernel o utente che sia)), nonché la gestione dei messaggi tra processi che, proprio per evitare troppi interventi del kernel, sono la forma prima di comunicazione tra processi.
Tanto per fare un esempio, nella normale comunicazione interprocesso interviene il kernel con la creazione di canali messaggi (opening). Nelle implementazioni microkernel a partire da L3 questo non è necessario, esistendo una comunicazione diretta tra thread che garantisce una velocità maggiore rispetto alle implementazioni precedenti.

MORPHOS: SISTEMI E PREZZI

	Prezzo (usato) computer	Prezzo licenza MorphOS	Prezzo medio del sistema(*)
Apple eMac con CPU a 1.25 Ghz	da 30 a 130 €	79 €	180 €
Apple eMac con CPU a 1..42 Ghz	da 70 a 300 €	79 €	250 €
Apple IBook G4	da 30 a 150 €	111 €	200 €
Apple Mac Mini G4	da 50 a 200 €	79 €	150 €
Apple PowerBook G4	da 100 a 400 €	111 €	260 €
Apple PowerMac G4	da 30 a 200 €	79 €	150 €
Apple PowerMac G5	da 100 a 500 €	111 €	350 €
Genesi Efika Open Client	da 200 a 250 €	49 €	250 €
Genesi Open Desktop Workstation	da 300 a 500 €	79 €	380 €
Mainboard bplan Pegasos I (con processore IBM G3)	da 150 a 300 €	79 €	270 €
Mainboard bplan Pegasos II (con processori IBM G3 e Freescale G4)	da 250 a 400 €	79 €	350 €

NOTE:

- **Visita http://www.morphos-team.net/hardware per la lista completa della compatibilità per schede grafiche, chip audio, lettori e masterizzatori ottici, periferiche USB, stampanti, ecc.**
- **(*) S'intende un sistema completo, già comprensivo di licenza MorphOS.**
- **Le macchine Apple sono di solito fornite con Licenza Mac OSX.**
- **I prezzi sono calcolati su una media di campioni trovati su ebay e annunci.**

Lo stesso concetto di clan/chief (l'idea di isolamento di un processo per questioni di sicurezza (clan) che comunica e risponde esclusivamente al chief (capo)) è presa da L3-L4.
In base a queste considerazioni, un mix di progettazione sapiente, vantaggi indiretti (non esenti da difetti) dall'essere un erede (illegittimo) di un sistema "amigoide", e di architettura fisica (nel caso dei PPC definiti "Book E", quali gli AMCC440 esistono dei registri per la gestione dei cambi di contesto, rendendo gli stessi ancor più prestanti, a causa del loro essere nati per sistemi embedded e quindi real time).

ABOX E SANDBOX

C'è più di MorphOS in MorphOS. Quark è stato progettato per essere estendibile e, grazie al concetto delle sandboxes, lo è anche nella pratica. Ogni box può essere vista come "un s.o. a sé stante". L'attuale e unica box funzionante è Abox, che è quella che possiamo impropriamente definire MorphOS.
Tanto per chiarire, il concetto di virtualizzazione implementato dalle sandbox di Quark è tale che anche ABox ha un suo kernel che è l'equivalente di Exec (è così chiamato quello del s.o. Amiga), implementando, quindi, il set API di AmigaOs 3.1 nonché una limitata forma di protezione della memoria. La RAM massima in ABox è pari aa 1GB.
ABox stessa è implementata tenendo a mente il concetto di microkernel, con tutta una serie di moduli esterni che vengono caricati e richiamati di volta in volta, a seconda dell'uso.
ABox permette, infine, l'esecuzione di codice WarpOS e PowerUP, cioè di quei programmi scritti per le vecchie schede acceleratrici PPC.

PER GLI SVILUPPATORI

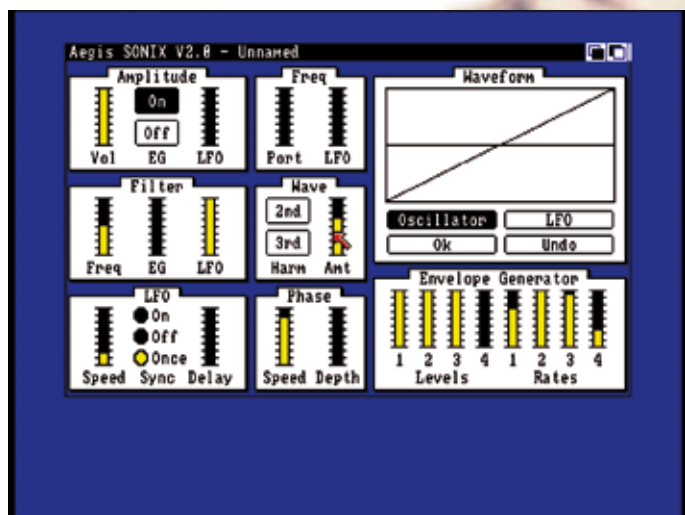
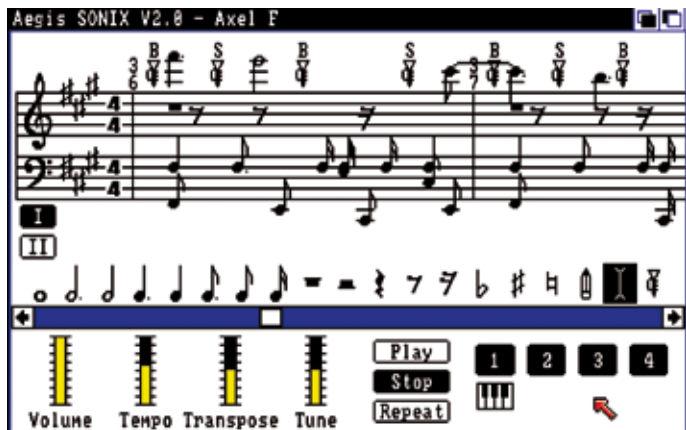
L'SDK è scaricabile liberamente, e una volta installato permette di produrre applicativi nativi. Fornito con l'SDK è l'editor di testo Scribble, il quale offre utili funzioni quali il syntax highlighting. È possibile, in ogni caso, usare crosscompiler da Windows o Linux.
I più diffusi linguaggi quali C/C++, Assembler, BASIC, nonché Hollywood, E, LUA, e altri sono tutti supportati.
[Rebraist]

LINK UTILI

- **SITO ISTITUZIONALE DI MORPHOS**
  http://www.morphos.de/
- **FORUM DI RIFERIMENTO PER L'UTENZA**
  http://www.morphos-team.net/
- **MORPHOS PER POWERUP (1.4.5)**
  http://www.morphzone.info/news/
- **GUIDA AL DUAL BOOTING OSX & MORPHOS**
  http://powerup.morphos-team.net/
  http://dreamolers.binaryriot.org/dualboot.pdf
- **SOFTWARE E GUIDE**
  http://www.meta-morphos.org
  http://morphos-files.net/index2.php
  http://www.aminet.net

L'IMMORTALE SO

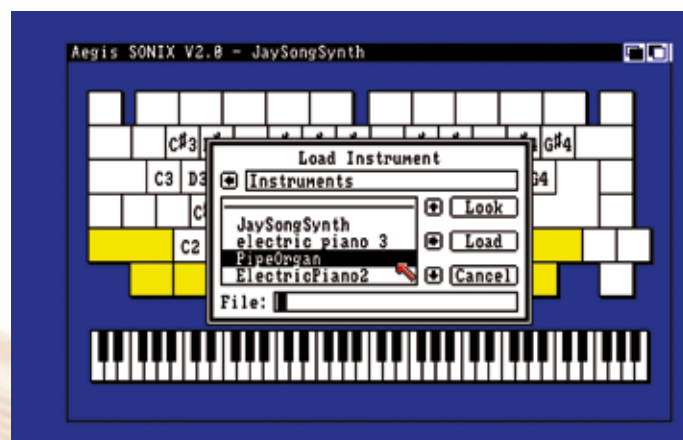
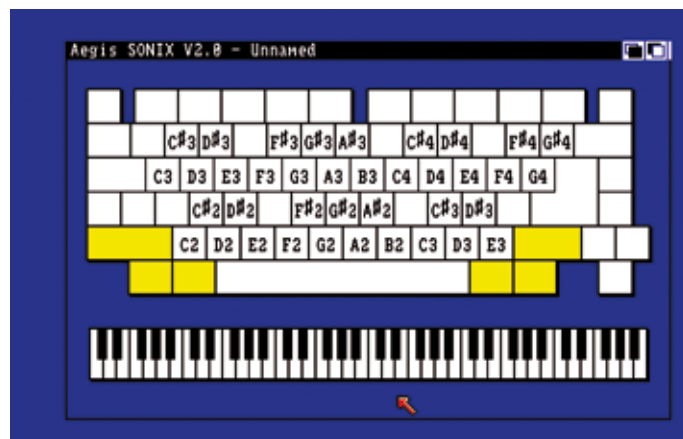
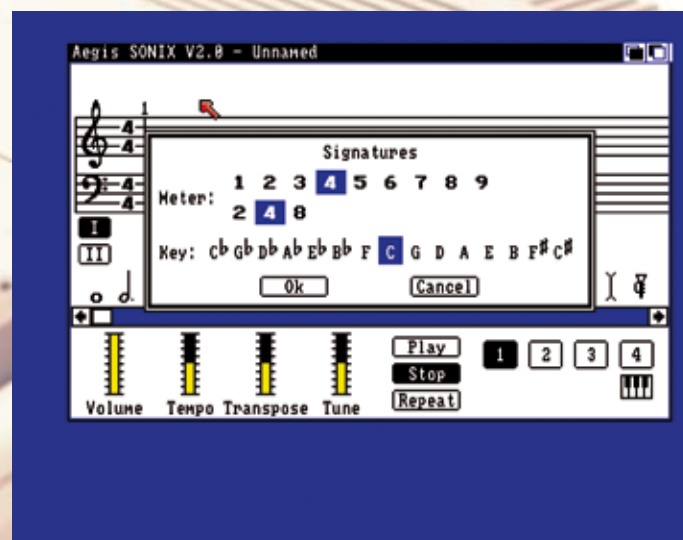
PARLIAMO D'UNO STORICO SOFTWARE TRACKER PER AMIGA DELL'ANNO 1987: IL MITICO AEGIS SONIX DI MARK RILEY

In questo numero di C=FG voglio parlarvi di una pietra miliare, un software musicale che ha lasciato il segno nella storia e nei cuori di chi ha avuto la fortuna di smanettarci: sto parlando di Aegis Sonix un programma con caratteristiche molto avanzate per il periodo in cui è stato rilasciato, ossia nel 1986 per Commodore Amiga.
Sonix vantava uno score editor di tutto rispetto che permetteva di creare i propri brani proprio come si fa su uno spartito musicale, con le note, le pause, le chiavi e gran parte della notazione musicale che, come ho già detto, viene utilizzata sugli spartiti musicali
Il programma supportava il collegamento MIDI con tastiere esterne per agevolare l'editing dei brani. Ma la vera novità era la capacità di sintetizzare dei suoni per poi utilizzarli nelle proprie composizioni: sì, avete letto bene, Sonix metteva a disposizione un Soft Synth (sintetizzatore software) che a detta di alcuni sembrerebbe essere stata una novità assoluta nel campo della computer-music degli anni 80;

UND DI PAULA!

oltre ai vari controlli che il synth metteva a disposizione vi era la possibilità da parte dell'utente di disegnare a mano la forma d'onda su cui lavorare, oppure poteva scegliere una delle forme d'onda predefinite. Assieme ai suoni sintetizzati il software permetteva di utilizzare dei ben più classici campionamenti come strumenti per i propri capolavori.

Riepilogando, il programma si presentava distinto in tre parti (menù screens): lo score editor (pentagramma), la keyboard (tastiera musicale mappata sulla tastiera del computer) e infine la sezione dedicata alla sintesi. Ogni sezione aveva delle proprie opzioni di caricamento, salvataggio e editing, il tutto presentato in maniera gradevole da una semplice ma efficace interfaccia grafica.

Ricordo di aver utilizzato con piacere questo software in gioventù, e riguardandolo oggi sembra proprio aver anticipato i tempi con le sue rivoluzionarie innovazioni che ritroviamo immancabilmente più evolute nei software moderni.

[Allanon]

Guardate, nell'immagine qui sopra, com'era già possibile scegliere il tempo e la chiave del pentagramma nel 1987!

I CONTROLLI DEL SOFT SYNTH DI SONIX

Il sintetizzatore software di Sonix metteva a disposizione diversi controlli su cui agire per creare i propri personalissimi suoni:

- **Amplitude Control:** volume, envelope generator, low-frequency oscillator;
- **Frequency Control:** portamento, low-frequency oscillator;
- **Filters:** frequency, envelope generator, low-frequency oscillator;
- **Low-Frequency Oscillator Controls:** speed, sync delay;
- **Phase Control:** speed and depth;
- **Waveform Control:** Graphic Editor with automatic square, sine, triangle, ramp up, ramp down and 2nd and 3rd harmonic generator;
- **Envelope Generator:** 4-voice level and rate control.

Insomma, mica male per uno dei primi software di questo genere!

CURIOSITÀ...

Sembra che il mitico FBY (Fabio Barzagli), famosissimo musicista della scena Commodore Amiga, abbia composto il suo primo brano per Amiga500 intitolato "Heavy Warriors" nel 1987 proprio con Aegis Sonix. Il brano in questione si può ascoltare sul canale YouTube di FBY: *http://www.youtube.com/watch?v=swzkht-jlpg*

COMMODORE FAN GAZETTE NERD MANUAL

E-AMIGAx86?

yes we can!

WWW.COMMODOREFANGAZETTE.COM

IL PRIMO, STREPITOSO NERD-MANUAL DI COMMODORE FAN GAZETTE: TRASFORMA IL TUO VECCHIO PC IN UNA POTENTE MACCHINA AMIGA-LIKE!

MA CHE RAZZO DICI?!?

VEDRAI!!

VideoGiochi!

8 bit

Assembloids

Sistema: **C=64 / 128 / GS**
Anno: **2012/2013**
Genere: **puzzling endurance**
Autori: **Dr. Martin Wendt** (programmazione)**, Owen Crowley** (musica)**, Ilija Melentijevic** (design & grafica)
Produttore: **Psytronic / RGCD**
Supporto di gioco: **Cassetta, cartuccia**

Prezzi (nuovo):
- Cassetta (deluxe): **£ 4,99**
- Cartuccia (standard): **£ 17**
- Cartuccia (deluxe): **£ 22**

Impatto: **69%**
Carisma: **71%**
Tecnica: **73%**
Gameplay: **85%**
Replay: **96%**
Globale: **79%**
Giudizio:
Un giochino pericoloso: se cominci a giocarci non potrai più smettere!

C'era una volta, in un futuro lontano lontanto, una macchina industriale, una di quelle adibite all'assemblaggio delle teste di ASSEMBLOIDI che venivano prodotti dalle multinazionali per scopi bellici, agricoli, subacquei e di ordine pubblico.
La macchina di cui sopra aveva svolto il suo lavoro serenamente ed egregiamente per tanti anni ma la recente crisi economica che s'è abbattuta sul paese, aveva portato la politica aziendale a stabilire che venissero abbassati sempre di più sia le tempistiche adibite alla costruzione di ogni testa sia i controlli qualità del prodotto. Quindi, d'ora in avanti, occorreva produrre circa 1000 volte le teste che si producevano prima della crisi, poco importava se risultavano meno precise, bastava riuscire a consegnarne quante più possibile!
E la vecchia macchina industriale? Quanto sarà potuta resistere a questi nuovi ritmi di lavoro prima di fondere il processore centrale?
In Assembloids si gioca in 4 contenitori quadrati, disposti ai 4 lati dello schermo, dove occorre assemblare il maggior numero di teste possibile, sistemandone uno ad uno i componenti che compaiono al centro dello schermo. Ogni testa è formata da 4 componenti che sono come 4 pezzi di puzzle, ogni volta che viene formata una testa completa, essa viene tolta dal suo contenitore che torna così pronto per essere riempito con un'altra testa. Più la testa completata ha un aspetto omogeneo, ovvero se i quattro componenti di cui è formata sono dello stesso colore, più punti si guadagnano. Attenzione però! Perché, per

Assembloids è una figata! Racchiude in sé tutti gli ingredienti dei più popolari puzzle-game old school, centrando ogni obiettivo di questo genere di gioco. Lo schema di gioco è semplicissimo ma richiede attenzione costante e mano chirurgica. Ai più powergamer, Assembloids potrebbe sembrare un semplice giochino dalla dinamica basica ma, agli amanti del genere, dà vera e propria assuefazione: finirete per non staccarvi più dal Commie e farete foto allo schermo per spedire agli amici le prove del fatto che avete messo il nuovo record! Provare per credere! [lucommodore]

posizionare ogni componente che compare al centro, c'è un tempo limite e, se non facciamo presto o se cerchiamo di metterlo in un contenitore in cui è già presente un componente simile, allora il componente si rompe e si perde una preziosa vita. Il gioco finisce quando si arriva a zero vite. Durante il gioco è possibile anche guadagnare una vita extra, quando i 4 contenitori vengono tutti svuotati.
Si tratta dunque di una corsa al record, attraverso uno schema di gioco che non ammette distrazioni o interruzioni durante la partita.
Graficamente è semplice ma ben disegnato mentre il sonoro è un efficace loop lobotomizzante.
Seppure un po' povero di opzioni, Assembloids si piazzò al secondo posto al "C64 16Kb Game Development Competition 2012" ed è scaricabile (gratis) da CDSb.dk ma la grande richiesta di averlo nelle collezioni ha recentemente convinto Psytronic e RGCD a pubblicarne le versioni commerciali rispettivamente su cassetta e su cartuccia!

MOVE THE PIECE IN THE CENTER TO AN ADJACENT WINDOW USING THE JOYSTICK

IF THE TIMER RUNS OUT OR YOU MOVE A PIECE IN AN OCCUPIED SPACE, YOU LOSE A LIFE

THE MORE COMPLETE A FACE IS, THE MORE POINTS YOU SCORE

CLEAR THE WHOLE BOARD FOR AN EXTRA LIFE

MORE LESS

FIRE TO START
PUSH UP TO ENTER CODE

Da amante dei puzzle game, devo dire che Assembloids mi ha preso subito. Il gioco è molto semplice a livello di meccanica, ma tutta la difficoltà si manifesta nel livello di concentrazione richiesto. All'inizio sono lanciatissimo, ma dopo un paio di minuti la stanchezza e l'ansia iniziano a giocare brutti scherzi ed ecco svanire il record del secolo (faccio solo un'altra partitina e poi vado...). Tecnicamente niente di spettacolare, ma la grafica e la colonna sonora risultano sicuramente piacevoli. [TheKaneB]

LE TESTE DEGLI ASSEMBLOIDI

WAROID

WORKOID

SUBOID

SWATOID

Stunt Car Racer

QUEL GRAN FIGLIO DI BUONA DONNA T'HA TAGLIATO LA STRADA POCO PRIMA DEL TRAMPOLINO CHE DÀ SUL TORNANTE DI DESTRA MA AL PROSSIMO SALTO DELLA MORTE GLI ATTERRERAI CON DUE QUINTALI DI DRAGSTER SULLA SCHIENA!!!

COMMODORE FAN GAZETTE BIG GAME

Sistema: **Amiga OCS**
Anno: **1989**
Genere: **Guida spericolata in prima persona**
Autori: **Geoff Crammond, John Cumming**
Produttore: **MicroStyle**
Supporto di gioco: **Floppy (3,5")**

Prezzi indicativi:
- Nuovo: **€ 50**
- CIB: **€ 35**
- Bundle: **€ 9**

Impatto: **92%**
Carisma: **92%**
Tecnica: **88%**
Gameplay: **95%**
Replay: **95%**
Globale: **93%**
Giudizio:
Stunt Car Racer è indubbiamente un capolavoro sia dal lato tecnico, riuscendo ad unire in un matrimonio perfetto semplicità, resa grafica e velocità, sia dal lato della pura e semplice giocabilità essendo immediato, intuitivo e dannatamente divertente. Un gioco che rigiocheremo molte volte, che non ci farà mai annoiare e che riuscirà a strapparci molte risate di gusto.

Chi non è mai stato sulle montagne russe? Indubbiamente sono una delle attrazioni più amate date le forti emozioni che riescono a trasmettere. Adrenalina, paura, eccitazione, il tutto favorito da velocità impressionanti, cambi repentini di direzione e sali scendi mozzafiato. Adesso la domanda che viene spontanea è: ma cosa diavolo centrano le montagne russe con un gioco di guida? Il quesito è presto risolto.
Quel genio di Geoff Crammond, un piovoso pomeriggio di tanti anni fa, probabilmente sorseggiando una bella tazza di The Earl Grey, venne folgorato da un'idea senza precedenti: mettiamo delle macchine sulle montagne russe e vediamo cosa succede. I primi tentativi, eseguiti con una Fiat Duna, una Ford Orion ed una Opel Ascona, non ebbero grande successo giacché le vetture in questione (oltre che essere orripilanti) non avevano sufficiente potenza neanche per risalire la più banale delle salite, restando in panne nel bel mezzo della stessa.
Il buon Geoff quindi pensò: mettiamo sotto al cofano di queste vetture un bel motore V8 da Dragster e, per non essere tirchi, aggiungiamo anche un bell'impianto alla nitro. I risultati, in termini di prestazioni, furono sicuramente migliori ma, purtroppo, le tre berline rimasero piegate come banane dopo il primo salto. Geoff pensò, pensò, pensò e ri-pensò finché non ebbe una nuova folgorante idea: creare un ibrido tra un dragster ed un dune buggy. E fu così che grazie all'ibrido dragster / buggy ed ai tracciati ispirati alle montagne russe nacque questo Stunt Car Racer.
Stunt Car Racer è un gioco che brilla indubbiamente per la sua semplicità ed immediatezza. Inizialmente ci troveremo a dover scegliere se intraprendere una partita in giocatore singolo, multiplayer locale a turni o in rete attraverso cavo null modem.
La campagna da giocatore singolo si divide in quattro divisioni ognuna contenente due tracciati e tre concorrenti. Ovviamente l'obiettivo è quello di risalire la china sconfiggendo tutti gli avversari ed arrivare fino all'agognata "Division I". Il giocatore si troverà a partire dalla quarta ed ultima divisione e dovrà sfidare ognuno dei due avversari su ambedue le piste corrispondenti. Per ogni gara ci sono in palio tre punti suddivisi in due punti per la prima posizione ed un punto per il giro più veloce e, calcoli alla mano, ogni divisione ha virtualmente dodici punti accumulabili.

Al termine delle gare, per ogni divisione, il primo classificato avanza alla divisione successiva, il secondo classificato resta nella stessa divisione mentre il terzo classificato retrocede alla divisione di grado inferiore. Indipendentemente dalla divisione di appartenenza si avrà la possibilità di eseguire dei test su tutti quanti i circuiti al fine di raffinare la guida e scoprire di più delle piste.

Tutto facile? Assolutamente no!

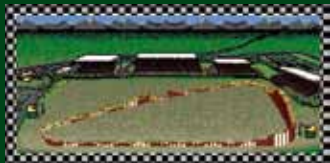
Quello che rende Stunt Car Racer eccezionale non è solamente l'idea innovativa di questi ibridi sulle montagne russe ma il modello di gioco, che è stato una vera e propria rivoluzione nel campo ludico poiché si tratta di uno dei primi giochi a non imporre più il limite fisico della pista. Questo vuol dire che un salto fatto male o una curva presa troppo velocemente farà, letteralmente, planare ed atterrare la nostra auto fuori dalla pista. Ed i voli sono tanto spettacolari quanto deleteri. Difatti ci troviamo di fronte ad uno dei primi giochi che tiene conto di un sistema di danno "cumulativo". Sul nostro HUD (termine usato nel mondo dei videogiochi per indicare le informazioni costantemente visibili durante il gioco in sovraimpressione), oltre al tempo che ci separa dall'avversario, i vari tempi sul giro ed il turbo rimanente, troveremo nella parte alta anche un striscia di rottura che andrà, durante la gara, aumentando e, in caso di incidenti o collisioni con gli avversari, essa aumenterà esponenzialmente da sinistra verso destra. Questo tipo di danno è il danno che il nostro mezzo patisce durante la gara e viene automaticamente resettato all'inizio di ogni gara. Non essendo ciò sufficiente, è stato aggiunto un altro tipo di danno a "foro di proiettile" che aumenta dalla destra verso la sinistra e rappresenta il danno strutturale permanente che ci porteremo appresso per tutte le divisioni e che andrà a ridurre la resistenza del nostro veicolo. È inutile dire che una volta che uno di questi danni arriverà al limite ci apparirà una meravigliosa scritta "wreck" e la garà terminerà immediatamente con un a bella sconfitta. Tutte queste innovazioni dal lato della giocabilità, fanno di Stunt Car Racer un gioco godibile, longevo ed abbastanza impegnativo. Non è il classico gioco in cui basta mettere un mattone sull'acceleratore e cercare di evitare gli avversari: per vincere è necessaria pratica, abilità ed anche fortuna.

Alcune volte sarà meglio affrontare un salto a 140 orari piuttosto che a 200, senza considerare che, molte volte, dopo un salto ci ritroveremmo davanti ad una curva.. ed il più delle volte la salteremo a piè pari andandoci a schiantare fuori pista perdendo tempo prezioso visto che una invisibile gru ci riporterà lentamente in pista.

Parlando adesso del comparto tecnico, Stunt Car Racer è graficamente godibile, non molto complesso ma sicuramente accattivante. Le piste rendono benissimo l'idea di velocità grazie alla grafica vettoriale ed anche le auto dei nostri avversari, per quanto semplici, ci daranno l'idea

Stunt Car Racer è veramente un gioco ben fatto.
Se consideriamo che abbiamo a disposizione ben otto piste molto varie, quattro divisioni e la possibilità di giocare in multiplayer sia a turni sia in rete LAN tramite cavo null modem, ci ritroviamo davanti tutti gli ingredienti giusti per un piccolo capolavoro contenuto in un singolo floppy da 880kb.
I punti di forza di questo gioco sono la semplicità e la giocabilità, le infinite risate che ci farà fare giocando con gli amici ad ogni salto sbagliato, ad ogni wreck e ad ogni acrobazia incredibilmente riuscita.
Stunt Car Racer è decisamente un gioco che oserei definire immortale!
[The Big Show]

di come procedono rispetto a noi. L'HUD è stato reso quanto più dinamico possibile dove potremmo ammirare non solo il progredire dei danni alla nostra vettura ma anche stimare la nostra velocità grazie al tachimetro ed alle ruote in piena vista. Menzione particolare va fatta per le ruote. Esse ci trasmettono esattamente la sensazione di velocità grazie al rotolamento più o meno accentuato ed è anche pregevole il fatto che potremmo giudicare i nostri salti dalle sospensioni indipendenti delle quali godono. Il motore in bella vista è, di per se, ben realizzato ed ogni volta che useremo il turbo sarà possibile vedere delle simpatiche fiammelline uscire dagli scarichi completamente aperti. Se la parte grafica risulta curata ed il motore assolutamente di prima qualità il comparto sonoro è sufficiente.
Non sono presenti musiche di alcun tipo ma solamente i suoni di gioco. Il rumore del potente V8 è sufficientemente convincente, soprattutto al minimo, ed anche per quanto riguarda i vari suoni di "ambientazione" siamo su un ottimo livello. Quando affronteremo una curva o un salto atterrando male, il rumore di metallo che si sta spezzando ci darà l'idea di quanto effettivamente stiamo affrontando in maniera sbagliata la pista fino ad arrivare ai "BANG" di rottura in caso di impatto particolarmente violento. I controlli di gioco si possono riassumere in pochi aggettivi: semplici, efficaci, precisi. Essendo il mezzo a disposizione monomarcia non dovremmo starci a disturbare tanto con scalate all'ultimo o cambiate estreme. Basterà pensare a come e quando dosare il turbo ed affrontare le curve ed i salti decentemente.

GLI 8 TRACCIATI DELLE 4 DIVISIONI DI STUNT CAR RACER!

1 - The Little Ramp - Divisione 4
poco impegnativo ma molto divertente, con rimbalzi ed un salto da affrontare a velocità media.

2 - The Hump Back - Divisione 4
poco impegnativo e senza enormi salti, basterà effettuare i sali scendi a velocità costante, senza esagerare.

3 - The Stepping Stones - Divisione 3
qui le cose si fanno più impegnative. Salti da ponderare e la parte dei salti da effettuare a velocità costante.

4 - The Big Ramp - Divisione 3
Ci troveremo di fronte a salti impressionanti a tutta velocità con il rischio di schiantarsi molto, molto alto.

5 - The High Jump - Divisione 2
per saltare quella maledetta colonna sono necessari tutti i cavalli che abbiamo: turbo a manetta ma attenzione alle pareti oblique!

6 - The Roller Coaster - Divisione 2
Esattamente una montagna russa ma da non pestare come sulla High Jump perché le curve dietro ai salti possono trarre in inganni rovinosi...

7 - The Sky Jump - Divisione 1
racchiude velocità ed un salto emozionante, tirando al massimo il propulsore. Anche qui occorre fare bene attenzione alle curve!

8 - The Draw Bridge - Divisione 1
può sembrare una pista banale ma il salto è in realtà un ponte levatoio che si alza e si abbassa ritmicamente...

Stunt Car Racer

Sistema: **C=64 / 128**
Anno: **1989**
Genere: **Guida spericolata in prima persona**
Autori: **Geoff Crammond, John Cumming**
Produttore: **MicroStyle**
Supporto di gioco: **Cassetta, Floppy 5,25"**

Prezzi indicativi (cassetta/floppy):
- Nuovo: **€ 20 / € 45**
- CIB: **€ 15 / € 35**
- Bundle: **€ 6 / € 10**

Impatto: **92%**
Carisma: **92%**
Tecnica: **98%**
Gameplay: **95%**
Replay: **95%**
Globale: **95%**
Giudizio:
Il capolavoro che spinse il Commodore 64 là dove nessun gioco in 3D era mai giunto prima.

E SE PER AMIGA FA SALTARE SULLA SEDIA, PER C=64 FA GRIDARE AL MIRACOLO!

Commodore Fan Gazette TOP GAME

Stunt Car Racer è stato portato su parecchie piattaforme tra cui Amstrad CPC, MS-DOS, Zx Spectrum, Atari ST e, ovviamente, Commodore 64. E proprio questa versione è una piacevole sorpresa! Il gameplay è esattamente identico alla controparte Amiga e ciò è già di per sé strabiliante e sufficiente per garantire ore ed ore di divertimento.

L'audio è essenziale ma di buona fattura, il rumore del motore è convincente, i controlli sono semplici ed efficaci ma ciò che stupisce è, in assoluto, la resa grafica. Nonostante gli ovvi "tagli" che sono stati necessari date le limitazioni della piattaforma, Stunt Car Racer in versione per Commie dona un impatto grafico veramente importante. Il cockpit, a parte qualche lieve modifica dovuta alla risoluzione più bassa, è identico alla versione Amiga e le piste, sebbene leggermente meno colorate, danno una eccellente sensazione di velocità ed adrenalina pura ai massimi livelli. Spariscono le faccione dei nostri "amati" avversari, il rendering iniziale delle piste nel menu di selezione perde dettagli ma, tuttavia, non scade nell'anonimo. Pregevole è anche l'effetto delle fiammelle del turbo che, sebbene non animate come nella versione Amiga, sono sempre presenti e lampeggiano ad un'intermittenza furiosa.

Nell'89/90 giocai a Stunt Car Racer fino a consumarci il joystick (e parte della salute mentale), nonostante non sia mai stato un appasionato di giochi di guida in generale e men che meno di giochi in grafica 3D... Di giochi in 3D sul Commodore 64 se n'eran già visti: The Sentinel della Firebird e Driller e Total Eclipse della Incentive ne erano i più famosi esempi e, ai tempi, manco lo chiamavano "3D" ma "Effetto Freescape"! Nei suddetti giochi si vedevano per la prima volta scenari tridimensionali con solidi colorati ma la lentezza con cui ci si muoveva, per quanto contribuisse all'atmosfera in gioco, sembrava sintomatica di una potenzialità tecnica che più di tanto non poteva offrire. Invece la versione di Stunt Car Racer per C=64 fu qualcosa di miracoloso e conserva tutta la giocabilità, la velocità ed il fascino della versione Amiga! Il gioco uscì nel Dicembre dell'89 su cassetta e floppy ma ai collezionisti più "malati" consiglio di cercare la rossa e rara cartuccia "PowerPlay" che contiene inoltre Rick Dangerous e Microprose Soccer! [lucommodore]

SUPER BREAD BOX

Sistema: **C=64 / 128 / GS**
Anno: **2013**
Genere: **Kill' em all monster survive platform**
Autori: **Vlambeer (concept 2010), Paul Koller (programmazione), Encore (musiche)**
Produttore: **RGCD**

Prezzi (nuovo):
- Cartuccia (deluxe): **£ 30**
- Digital download: **£ 1,99**

Impatto: **95%**
Carisma: **90%**
Tecnica: **94%**
Gameplay: **97%**
Replay: **97%**
Globale: **95%**
Giudizio:
Divertente, frenetico, potenzialmente infinito, uno di quei giochi a cui si fa sempre volentieri una partita in un momento di pausa da qualsiasi attività da cui si possa fare una pausa!

COMMODORE FAN GAZETTE TOP GAME

IN UN LABORATORIO SEGRETO È STATA CREATA UNA NUOVA E INRAZZATISSIMA FORMA DI VITA OTTUSAMENTE ASSETATA DI SANGUE, IN GRADO DI STERMINARE L'INTERA POPOLAZIONE MONDIALE. L'UMANITÀ SEMBRA ORMAI SPACCIATA MA C'È ANCORA UNA SPERANZA: LETALI E AGILI NANETTI-ROBOT ARMATI COME RAMBO...

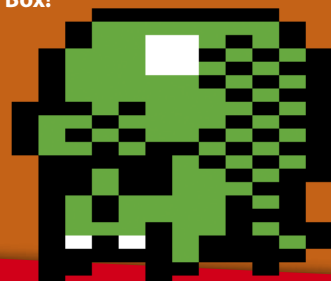
Inutile dirlo, quando la scienza si spinge troppo oltre, c'è sempre il rischio che succeda qualche casino. Lo sapeva bene il Prof. Riciard Baldin, dell'istituto di ricerca "Seghenè" di San Donà di Piave, tant'è che si era premunito di proteggere con una password i file contenenti tutti i suoi studi. In particolare il Professore aveva di recente sviluppato in vitro un essere vivente in grado di riprodursi istantaneamente a contatto con la senape. La ghiotta scoperta aveva attirato l'attenzione dell'assistente del professore, Fonzi Tangenziali, che frustrato dalla sua condizione di precario sottopagato, aveva deciso di rubare e vendere la formula per diventare ricco e aprire un negozio di ombrelli a Cuba. Poco gli ci volle per scoprire che la password era il nome del cane del professore, Angelino, e ancora meno ci

impiegò per copiare tutti i file su una chiavetta USB e consegnare il prezioso materiale ad un gruppo di bioterroristi afgani in cambio di ben 150.000 euro (meno le spese per la trasferta).
Senza sapere della peculiarità di questa creatura, i bioterroristi organizzarono un "hot dog party" per festeggiare il colpaccio e, come si può ben immaginare, in un attimo il loro covo si ritrovò brulicante di quelli che verranno battezzati OROZKULL. La situazione sfuggì al controllo ed in pochi mesi la terra venne invasa da questi "cosi" verdi, parecchio fastidiosi, ma fortunatamente poco intelligenti. Il loro comportamento difatti ricordava quelle macchinine a pile che vanno in una direzione e quando sbattono si girano e tornano indietro. Nonostante le pressioni governative, le fabbriche di senape si rifiutarono di bloccare la produzione, sostenute dai sindacati e dai venditori di hot dog che senza la preziosa salsa si vedevano decurtate le vendite. Il Prof. Baldin, sentendosi responsabile del guaio, contattò immediatamente il suo compagno di studi, il Prof. Omoshiroi, direttore del reparto di macro robotica della Yamatsuchi Inc. il quale era già al lavoro per costruire i WARDWARF, robot in grado di rilevare e distruggere gli OROZKULL con potenti armi messe a disposizione dall'esercito russo. Come è tradizione giapponese, ogni cosa deve avere una aspetto "kawaii" (carino), quindi questi automi avevano sembianze simpatiche, tipo un coccodrillo, una talpa, ecc. ma la loro potenza distruttiva era immensa. La battaglia fra OROZKULL e WARDWARF per la difesa della terra ebbe quindi inizio!
Lo scopo del gioco è molto semplice, raccogliere il maggior numero di scatole senza farvi uccidere dai mostri verdi. Non esiste infatti un termine, la partita va avanti all'infinito fino a quando non vi viene tolta l'unica vita a disposizione. L'obiettivo quindi rimane quello di battere il proprio record personale, quello degli amici o degli utenti che pubblicano online i loro risultati. Lo schema è quello classico dei platform tipo Mario Bros o Bubble Bobble e voi potete correre e saltare da una piattaforma all'altra

Super Bread Box unisce il genere platform allo sparatutto, ed è un po' come dare a Super Mario mitragliatrici e bombe a mano. La realizzazione tecnica, pur nella sua semplicità, è impeccabile e la versione per C=64 ha davvero poco da invidiare alla controparte Window.
Il gameplay è incredibilmente avvincente e quando ti prende la scimmia, ci fai tipo decine di partite senza rendertene conto, tanto se a quel record ci sei arrivato vuol dire che si può battere! Anche le musiche, una per ogni schema, sono parecchio coinvolgenti e in tema col gioco. Io mi son ritrovato più volte a fischiettarle durante altre attività. Se volete acquistarlo, non posso che consigliarvi la versione su cartuccia, con tutti i succulenti gadget annessi. Attenzione perché questo gioco può dare seria dipendenza e vostra madre (o moglie) verrà sicuramente ad urlarvi di spegnere "quel maledetto computer"!
[limbaccio]

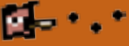
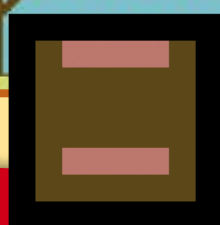
PLAY
TUTORIAL
CHARACTERS
STATISTICS
DISK SAVE
CREDITS
RESET GAME

WWW.SUPERBREADBOX.COM

In concomitanza con l'uscita del gioco, è stato realizzato uno splendido sitino web, www.superbradbox.com, che contiene presentazioni, informazioni, link, tante belle robine da scaricare e addirittura la classifica worldwide dei giocatori più bravi!
Basta inserire il codice della propria partita e i più bravi verranno automaticamente pubblicati con tanto di nome e punteggio nei vari schemi di Super Bread Box!

per accaparrarvi le scatole e far fuori i nemici. Iniziate la partita con una semplice pistola, ma nelle scatole trovate ogni volta un'arma diversa, con differente potenza e frequenza di fuoco. Ci sono fucili, bazooka, revolver, mitragliatrici e tante altre belle cosucce degne dell'arsenale di Schwarzenegger in uno dei suoi film dei bei tempi andati. I nemici non sono particolarmente intelligenti, tutto quello che sanno fare è svolazzare o camminare in un'unica direzione, ma attenzione che se li fate cadere nella fornace situata nella parte bassa dello schermo, torneranno in gioco parecchio incazzati (e chi non lo sarebbe dopo essere caduto in una fornace), muovendosi al triplo della velocità.

Come avrete capito il gameplay è semplice ed intuitivo, ma non per questo poco avvincente. Durante le prime partite vi sembrerà impossibile riuscire a collezionare più di 10 scatole, ma persistendo scoprirete che non è solo "questione di riflessi" (Jack Burton docet), ma anche di una certa strategia e una buona dose di fortuna nel trovare l'arma giusta al momento giusto. Quando lo schermo è pieno di grossi nemici, ritrovarsi in mano una katana

Come si fa a stabilire quando un gioco è o meno da medaglia d'oro? Semplice: più ti porta a sembrare un lobotomizzato affaticato e sudaticcio che, ricurvo sul Commie, non riesce più a smettere di giocare e più l'ago della bilancia si sposta verso la voce "capolavoro"... Ecco, Super Bread Box l'ago di quella bilancia lo fa decollare verso lo spazio infinito ad una velocità milioni di volte superiore a quella della luce! Il gameplay è immediatissimo e frenetico da paura e la grafica in gioco è nitida e coloratissima e vedere tutti quei mostrini moversi sullo schermo è uno spettacolo! Ci sono tanti personaggi che si sbloccano progredendo nel gioco e 6 schemi di gioco, ciascuno con la sua musica della madonna (opera di Encore, uno dei grandissimi della scena attuale) e anche gli effetti sonori sono realizzati in modo superbo. Le armi sono tante e diversissime tra loro: mitragliatrici, fucili, pistole, mine anti-uomo, bazooka, ecceteramila e ciascuna prevede un suo specifico metodo di utilizzo. E ancora, la possibilità di salvare i progressi su floppy e/o tramite sitema di password rende di brutto e c'è pure la possibilità di pubblicare i propri record sul sito ufficiale del gioco, portando i giocatori di Super Bread Box a misurarsi in una sorta di "contest" mondiale! Insomma che aspettate? Comprate subito questo gioco!!! [lucommodore]

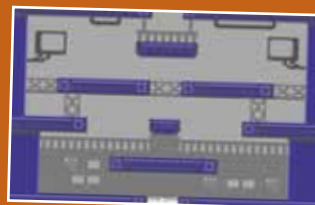
può dare il via al vostro miglior campionario di bestemmie, se non riuscite a prendere la scatola successiva prima di essere sopraffatti.
Ci sono in totale 6 schemi nei quali cimentarsi la cui differenza riguarderà esclusivamente il posizionamento delle piattaforme, cosa che comunque renderà il grado di difficoltà della vostra missione da "piuttosto facile" a "decisamente difficile".
Questo gioco nasce come conversione per C=64 del gioco Super Crate Box, originariamente concepito per Windows e liberamente scaricabile dal sito ufficiale. Confrontando questa versione per Commie con quella per Windows, è impossibile non rimanere colpiti dalla qualità del lavoro svolto. A livello tecnico il gioco è realizzato egregiamente. La grafica è essenziale, ma ben rifinita e colorata, le musichine sono davvero ottime e gli effetti sonori piuttosto efficaci. Quello che però colpisce di più è l'incredibile velocità e fluidità con cui scorre il gioco e solo in situazioni davvero affollate di sprite si verificheranno dei leggeri rallentamenti (tipo quelli che negli shoot 'em up di 30 anni fa potevano salvarti la vita).

Frenetico e mozzafiato: questi sono i due aggettivi che vengono in mente dopo una partita a Super Bread Box, dato che durante il gioco non si hanno neuroni liberi per fare valutazioni; caspita, ci si potrebbe pure dimenticare di respirare se non si sta attenti! Una volta ripreso possesso delle capacità intellettive di base, si può ammirare il livello tecnico dell'insieme, che mostra come il nostro "biscottone elettronico" C=64 possa, a 30 anni dalla sua nascita, tirar fuori certi trick che non sfigurano neanche vicino a simili giochi moderni come ad esempio Super Meat Boy.
La selezione degli armamenti è eccellente, sopratutto nei dettagli di funzionamento di ciascun dispositivo: le mitragliatrici che hanno il rinculo, le granate che rimbalzano, il fucile laser con il ritardo... un mix esplosivo si potrebbe dire! Questo gioco mi ha dato una bella impressione, lo consiglio quindi a tutti gli appassionati di giochi arcade semplici ma, come dicono gli inglesi, addictive! [Z80Fan]

LE ARMI NEI BREAD BOX:

- **KATANA:** la spada samurai, letale ma a cortissimo raggio. Uccide un nemico alla volta anche se sono sovrapposti.
- **DOUBLE PISTOL:** i suoi proiettili causano poco danno, ma fa fuoco in due direzioni opposte.
- **SHOTGUN:** spara una sventagliata di pallettoni, efficace contro più nemici, ma a corto raggio.
- **REVOLVER:** un po' tipo la Magnum dell'ispettore Callaghan: potente ma con un po' di rinculo.
- **MACHINE GUN:** comoda perché a fuoco automatico, ma non è eccessivamente potente e causa un leggero rinculo
- **MINI GUN:** come la mitragliatrice, ma più potente e con un rinculo assurdo. Per contrastarlo bisogna camminare nella direzione di fuoco.
- **MINES:** una volta lasciate per terra, si attivano dopo poco e quando un nemico ci finisce sopra…BOOM!
- **GRENADE LAUNCHER:** lancia delle granate in una traiettoria ad arco, potente ma difficile da maneggiare.
- **BAZOOKA:** spara un missile dalla potenza devastante, però ci mette un secondo a ricaricarsi.
- **FLAME THROWER:** una lingua di fuoco che carbonizza i nemici nei paraggi. Devastante, ma a corto raggio.
- **DISC GUN:** lancia un disco di energia letale, ma rimbalza contro il muro e può uccidere anche il WARDWARF.
- **LASER RIFLE:** ci mette un po' a caricare ma poi spara un raggio laser che distrugge tutto ciò che incontra.

Il gioco è disponibile in versione "tagliata" per il download gratuito dal sito ufficiale o in versione completa a pagamento, sia in download (1.99£) che su cartuccia (30£). Nella prima potrete solo selezionare il livello che desiderate affrontare (fra i soli primi 3), c'è una sola musica e le armi sono subito tutte sbloccate fin dall'inizio. Nella seconda c'è un vero e proprio menu con differenti voci - quali tutorial, selezione del personaggio, statistiche e salvataggio su disco – mentre armi, livelli e personaggi verranno sbloccati coi progressi di gioco. Inoltre la versione su cartuccia è corredata da cofanetto, manuale, un poster in formato A3 e 7 sticker con i personaggi di Super Bread Box. Da leccarsi i baffi!

GLI SCHEMI DI SUPER BRAD BOX:

CONSTRUCTION YARD

ROCKET SILO

MOON TEMPLE

MOUNTAIN CAVE

SPACE FREIGHTER

OFFICE TOWER

MA IN TUTTI QUESTI ANNI, TI SEI PRESO CURA DEL TUO COMMODORE COMPUTER?

I PIÙ ECONOMICI SUL MERCATO DELL’USATO: C= VIC-20 (DA € 30), C=64C (DA € 40), C= AMIGA500 (DA € 50).

TOGLILO SUBITO DALL’ ARMADIO E PROVA SE FUNZIONA ANCORA OPPURE TROVANE UNO USATO! CON IL TUO COMMODORE COMPUTER POTRAI VIVERE IN PRIMA PERSONA IL GRANDE RITORNO DELLA **COMMODORE GENERATION**!

M.A.C.E.

Sistema: **AmigaOne (Amiga OS 4 .1 PPC)**
Anno: **2013**
Genere: **Space shoot'em up**
Autori: **Frank "Goos McGuile" Menzel, Thomas "imagodespira" Claus, Sascha Theel**
Autoprodotto

Prezzi (nuovo):
- Retail CD: **€ 24.35**
- Digital download: **€ 15**

Impatto: **50%**
Carisma: **58%**
Tecnica: **87%**
Gameplay: **58%**
Replay: **78%**
Globale: **67%**
Giudizio:
Pro: coinvolgente, con buona grafica e colonna sonora eccezzionale.
Contro: livelli lunghi e ripetitivi, nonché bug che gli tolgono 10 punti buoni.

È FIN DA BAMBINO CHE SALVI L'UNIVERSO A BORDO DI UN'ASTRONAVE? PREPARATI, C'È ALTRO LAVORO PER TE!

Era l'estate del 1980 o del 1981. C'era quel macchinone grande e grosso che se gli regalavi 100 lire ti regalava 5 minuti di una strana euforia e alienazione. Giusto il tempo di finire tutte le vite. Era un coinop e si chiamava Phoenix. Io e gli altri bambini si faceva a gara a chi riusciva a distruggere di più di quei maledetti uccellacci che scendevano in picchiata su una piccola astronave rossa che aveva come sua unica difesa un piccolo laser e una precaria barriera. Tutto coerente per chi come me si nutriva di Goldrake e Grande Mazinga. L'alieno era lì ed era intorno a noi. Erano gli anni della guerra fredda e anche se non sapevo chi fossero Breznev o Andropov sapevo chi era Green Beret, che combatteva contro i russi. A 8 anni non sapevo cosa fosse un tomahawk ma sapevo mettermi a tavolino e confrontare un MIG 25 con un F14. Per sentenziare che il più forte era sicuramente firefox, la volpe di fuoco. Era chiaro che ci sarebbe stata una guerra, ma l'avremmo vinta noi, perché noi stavamo con gli americani, benché i russi avevano 4 volte i carri armati che avevamo noi. Era una guerra a Risiko. Era una guerra combattuta anche nei videogiochi. All'epoca si chiamavano shoot 'em up; lo shootemup è l'epitomo del gioco anni 80 esprimendosi al suo massimo con un joystick, non con un pad, o un mouse. Un joystick. Provare per credere. Ed è infatti un genere che con il cambio di piattaforma negli anni '90, le console con i pad e il pc che non conosceva un ampio uso dei joystick a microswitch, pian piano tese a sparire. Innegabile dire che da Phoenix in poi sono un appassionato di tale genere che annovera vere e proprie chicche e capolavori e, benché con l'avvento degli FPS ed, in generale, con i giochi 3D, la diffusione di tale genere sia andata scemando, esso ha ancora una sua nicchia di appassionati. Paradossalmente il genere sta vivendo oggi un periodo di riscoperta su dispositivi, quali i tablet e gli smartphone, che non sono nati per giochi per i quali hai bisogno di una cloche e di un pulsante di fuoco per dare il meglio. In questa riscoperta da ventunesimo secolo si colloca un progetto che condivide la filosofia Amiga con quella degli smartphone che è quello che andremo ad analizzare; ora Amiga ha avuto nella sua storia diversi titoli di genere che hanno brillato di luce propria, sia conversioni da bar come r-type, sia progetti nativi come Xenon II o Blood Money o perle come Project X o per non citare Menace, Katakis, Dragon Breed e un bel pò di altri veri e propri gioielli. Proporre oggi un titolo di questo genere su piattaforma AmigaOne è un'impresa ardua. Veniamo quindi a questo M.A.C.E.. Come tutti gli shootemup che si rispettino ci vuole un'astronave. Ma chi ce la fornisce? Certamente loro: Il team tedesco che sta dietro a questo lavoro a nome Entwickler X! Si tratta di un grafico e un programmatore già conosciuti nella scena Amiga Ng come "Goos mcGuile" ed "Imagodespira". Questo non è il primo lavoro che svolgono per Amiga e, pare, siano stati chiamati a far parte del team AmigaOS 4. Ma quando si deve girare la chiave di accensione della vostra astronave il minimo è voler sapere contro chi si va a combattere, visto che altrimenti vi ritrovereste a fare una denuncia al fondo assicurativo per le vittime della Via Lattea che, come tutti dalla costellazione del cigno, fino a quella del cane sanno, non sempre paga. Quindi, oggi chi saremo? Contro chi combattiamo? Oggi saremo parte dei M.A.C.E.! Cioè Military Alliance of Common Earth, ovvero Alleanza Militare per la Comune Terra. Leggendo un pò il background del gioco scopriamo che il M.A.C.E. è un gruppo fondato "dopo la prima invasione aliena della terra nell'anno 2054. M.A.C.E. è quindi simbolo e attuazione della nuova coesione di tutti i popoli della terra per combattere gli alieni e per servire la vita sulla Terra in un percorso militare"... Diciamocela tutta, le storie per gli shootemup non sono mai state poi corpose o coerenti, e questa è tanto stringata da essere ottima. Spareremo? Questo è ciò che conta.
Chiaramente non è da tutti entrare nei M.A.C.E. mica possono prendere tutti? Ma solo quelli che fanno un certo punteggio a un coinop (cit. chi la indovina passa una serata in compagnia di Amig4be che parla di AmigaOS 4). Dovremo quindi evitare che gli alieni possano ancora una volta arrivare sulla terra! Distruggeremo le basi di questi infami rettiloidi/insettoidi/robottoidi! Non importa che oidi sono. Sappiamo che sono cattivi. Detto questo MACE è sostanzialmente uno sparatutto a scorrimento verticale con effetti di parallasse, grafica disegnata a mano e una colonna sonora di musica elettronica molto anni '80.
Il gioco è stato sviluppato sia per AmigaOS 4, sia per dispositivi mobili come Android e Apple iPhone. Ma come gira? Come funziona? Veniamo al nocciolo.
Scaricato il programma da amiboing.de, e scompattatone l'archivio (si presenta come un lha), ho lanciato il file di configurazione di M.A.C.E.. Primo problema: lo stesso mi chiedeva

di inserire un disco o di assegnare un percorso relativo a "tbimages". Stesso problema capitato nella demo. Lì scusabile, qui no. Non fa una bellissima impressione al primo click, specie con un prezzo, quello della versione amiga, dieci volte superiore a quelle mobili. Stabilito se partire in modalità finestra, a quale risoluzione e dettagli relativi al driver video e audio, il gioco ci chiede i dati di accesso per la verifica della protezione software, nonché per postare sul sito della comunità di giocatori amiboing.de gli hiscore con tanto di classifica. Lo schermo principale si presenta in linea a ciò che il mercato mobile richiede: tasti che starebbero benissimo su un applicativo touch. Ne è un esempio il tasto play, che è ormai dappertutto rappresentato dal classico simbolo da "videoregistratore". Una bella musica d'atmosfera, e delle animazioni d'effetto e grafica ben disegnata che scrolla bene sulla "piccola sam" di casa ACube rappresentano lo schermo principale del gioco. È possibile nella prima schermata scegliere il numero di giocatori (1 o 2), la difficoltà, la qualità video e la presenza di musica ed effetti sonori. Una schermata statica accompagna il caricamento. Il gioco vi porta a combattere contro dei nemici nello spazio tra sciami di asteroidi e astronavi aliene. Dotato di una piacevole grafica, che si rifa, come nei titoli, alle "app" da smartphone, cioè a quel tipo di disegno un pò cartoonoso e acquerellato che a me non dispiace affatto e che è segno di modernità, riesce a coinvolgere ulteriormente con la bella colonna sonora, stavolta totalmente e volutamente retrò e anni 80. Si tratta infatti di un elettro pop anni 80 con campionamenti. La musica è bella e coinvolgente e affonda le sue radici proprio in quelle colonne sonore che fecero la fortuna di alcuni compositori del periodo d'oro Amiga. Molto belli i powerup che permettono di aumentare la potenza della nave. Le esplosioni sono veramente ben disegnate e così è l'effetto di parallasse, particolarmente gradevole ed azzeccato. Caricato il gioco vediamo com'è: A primo impatto? Ho trovato i livelli eccessivamente lunghi e ripetitivi. Anche a fine livello non c'è stato un super mostro, un boss o qualcos'altro. Il passaggio di livello si è concluso con un anonima finestrella con due scelte: restart level o resume. Devo essere onesto, sono rimasto un pò disorientato, perché quel resume (anche questo figlio delle app mobili), mi fa pensare a un "continuo" e non al passaggio ad un nuovo livello. I nemici, benché ben disegnati, non presentano particolari differenze tattiche: asteroidi, asteroidi armati basi con torrette ed alieni di diverse dimensioni sono bene o male dotati dello stesso tipo di comportamento. Chi è abituato agli shoot'em up classici rimarrà un pò deluso nel non vedere schieramenti, sciami particolari o sequenze di nemici gestite in maniera unica. La forza dei nemici sta qui non tanto nel movimento studiato o repentino che sia, quanto nelle tonnellate di confetti (proiettili) che vagano sullo schermo. Risulta alla lunga quindi più che uno sparatutto, uno scansatutto. Almeno alla difficoltà media. Non è difficile per chi conosce il genere ma si perde un pò del divertimento. A partire dal secondo livello si notano poi dei "rallentamenti in curva" degli sciami nemici che, si accalcano l'un sull'altro come tante macchine in fila a un passaggio a livello. E lì li distruggi uno dietro l'altro senza difficoltà. Veniamo invece ai controlli: la nave è comandata con la tastiera, il mouse e il joystick; io ho usato per primo il mouse: si muove il mouse, e non si muove la nave... Se però spari (tasto sinistro spara i laser e tasto destro spara le bombe). Chiaro retaggio della filosofia touch mobile. Viene da pensare che questo gioco sia nato sui e per i dispositivi mobili e abbia poi subito una conversione per amiga. È terribile il fatto che la nave segua il mouse un pò a casaccio, figlia di un dito trascinato su uno schermo touchscreen. Le prestazioni sono comunque in generale buone. Sia in modalità finestra che fullscreen.

Nelle prove successive ho optato per la modalità tutto schermo a massimo dettaglio. Stavolta al posto del mouse ho attaccato un joystick speedlink competition pro. Calibrato il joystick abbiamo la piena forza di Mace. Gli shootemup si giocano col joystick! È veramente tutta un'altra storia.

Stessa cosa anche in modalità finestra: con il joystick è tutto perfetto! E i problemi? All'uscita del gioco lo stesso si pianta sempre, non dandomi altra possibilità se non il riavviare la sam. Problema purtroppo verificatosi ogniqualvolta sono dovuto uscire dal gioco sia in modalità finestra che fullscreen.

Configurazione di prova: Sam440EP con 1GB di ram, scheda video ATI9800 e os4.1.6 con aggiornamenti online.

M.A.C.E. LO COMPRI QUI:
http://amigakit.leamancomputing.com/catalog/product_info.php?products_id=1155

32 bit

È un buon gioco. Un gioco divertente anche se ripetitivo. Nell'ultima prova ho attaccato le cuffie dell'hifi e posso garantirvi che l'immersione è veramente tanta. Non particolarmente profondo in termini di storia, nè di varietà ma sicuramente che ti tiene incollato. È da comprare? Parto con una considerazione: costa 15 euro per amiga in versione download, 25 euro versione CD, circa 2 per iOS e 2 per Android. Parliamo dello stesso identico gioco per tutte e tre le piattaforme. Se lo metto sul piatto della bilancia, mi sembra assurdo pensare di dover spendere 15 euro per un prodotto che, totalmente identico, costa 2 euro per le piattaforme mobili. Gli sviluppatori avranno pensato che su os4 guadagneranno, grazie al numero, anche con prezzi così bassi. Ragionamento lecitissimo, per carità. Ma ugualmente non giustificato, specie alla luce dei bug, quelli sulla pagina di configurazione, come quello all'uscita. Bug alla chiusura che addirittura non esiste nella versione demo. E allora? Lo standard di questi giochi è appunto sul paio di euro. 10 Euro ci sarebbe stato fin troppo largo pur inserendo la tassa "Amiga" ed al netto dei bug. Che stanno bene quando fai software amatoriale gratis, ma non professionale ed a pagamento. La musica merita un discorso a parte: è qualcosa di veramente bello, superiore. I campioni audio sono di qualità, ma di qualità eccelsa è la composizione.Leggendo nei crediti si scopre che è opera di Sascha Theel, artista tedesco di Hannover che ha iniziato (guarda caso) da bambino su C=64 e Amiga. Provate ad ascoltare qualche demo su internet del soggetto in questione. Se vi piace una musica che sia a metà tra l'elettronica con una strizzata d'occhi alla sperimentazione prog, beh, potreste trovare spunti interessanti. [Rebraist]

Sistema: **C=64 / 128 / GS**
Anno: **2013**
Genere: **Bombattle mayhem**
Autori: **Michal Okowicki & Owen Crowley**
Produttore: **RGCD**

Prezzi (nuovo):
- Cartuccia (std/dlx): **£ 25/30**
- Digital download: **£ 1,99**

Impatto: **95%**
Carisma: **96%**
Tecnica: **96%**
Gameplay: **93%**
Replay: **97%**
Globale: **96%**
Giudizio:
Il più bel regalo di Natale 2013 per tutti i sessantaquattristi!

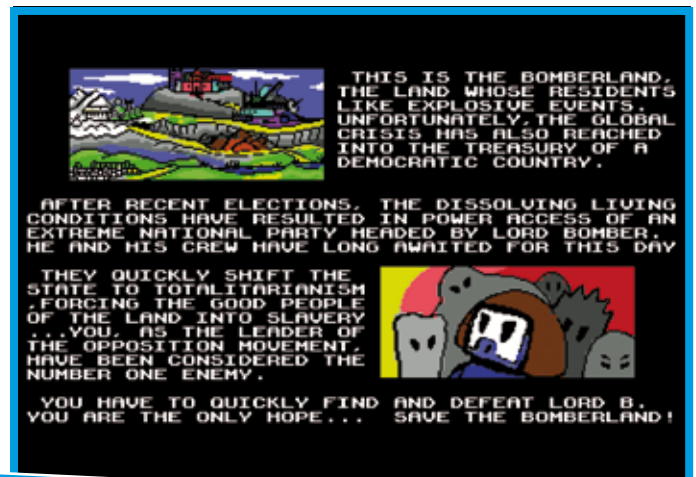
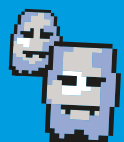
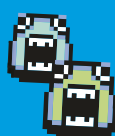
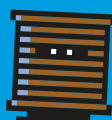
CHI NON HA MAI GIOCATO CON I PETARDI DA PICCOLO? MA SOPRATTUTTO CHI NON HA MAI SOGNATO DI FAR SALTARE IN ARIA ROCCE, AVVERSARI E MOSTRI CON DELLE GROSSE BOMBE A MICCIA CORTA? NO? BEH...

Bomberland, come si puo intuire dal nome, è un clone di un grande classico dei videogiochi anni 80/90: Bomberman.

All'inizio del gioco, una schermata introduttiva ci racconta subito come stanno le cose... Siamo nella terra delle bombe, BomberLand appunto, dove un po' tutti senbrano avere ben sviluppata una sorta di strana passione per gli esplosivi e i petardoni.

RLAND 64

A Bomberland le ultime elezioni le ha vinte il partito del malefico Lord Bomber, un losco figuro che, da anni, cerca di salire al potere per rendere tutti gli ignari abitanti di BomberLand degli schiavi della classe politica.
Lord Bomber aveva "fatto i soldi" durante il proibizionismo, quando nel paese era vietata la vendita di polvere da sparo. I suoi scagnozzi importavano carbone, zolfo e salnitro dai paesi limitrofi, la producevano in posti segreti e poi la rivendevano sul mercato nero. In seguito, ormai ricco sfondato, Lord Bomber si era dato alla politica per assicurarsi l'immunità parlamentare e togliersi dai piedi ogni bega legale ma purtroppo si sa che, in politica, alla lunga vince sempre il più ricco...
Che sia dunque giunta la fine dei tempi felici a Bomberland?

No! Perché in questo gioco tu, il bombarolo più ricercato di Bomberland, sarai il capo della resistenza che, al momento, è formata da una sola persona (tu) ma in futuro magari...
E così, vestito di un casco e calzamaglia colorati e armato di un quantitativo illimitato di bombe con miccia, devi stanare e sconfiggere Lord Bomber per ristabilire la pace in Bomberland prima che sia troppo tardi.
Ogni livello del gioco è strutturato come un labirinto visto dall'alto, dove bisogna far saltare in aria un po' di tutto, tra pietre, blocchi e mostrini scagnozzi di Lord Bomber, per poi scovare l'uscita che porta al livello successivo.
In principio si può piazzare solo una bomba per volta e la sua potenza esplosiva è abbastanza limitata ma, collezionando i vari powerup nascosti, si potranno incrementare le proprie capacità bombarole. In Bomberland ci sono una marea di powerup e alcuni di essi attribuiscono al proprio personaggio miglioramenti permanenti, come la capacità di piazzare più bombe per volta, di correre più veloci o di aumentare la gittata esplosiva di ogni bomba. Occorre poi fare attenzione ad un particolare tipo di powerup,

COMMODORE FAN GAZETTE TOP GAME

Allora... È valsa la pena di aspettare ogni minuto di questi 11 lunghi anni che hanno permesso a Okowicki & Crowley di sfornare questa meraviglia di gioco! Giocato in siingle player BomberLand64 ha tutto il fascino di un gioco Arcade a missioni old school di magnifica fattura ma il meglio di sé lo dà nelle sfide in multyplayer! Giocarlo in 3 (2 joystick e tastiera) è di un divertimento allucinante e non oso immaginare cosa sia in 5 giocatori! Bomberland è il gioco che mancava nella immensa libreria ludica del Commdoore 64; è un clone di Bomber Man, certo... E non sembra un po' come essere ritornati ai tempi in cui uscivano nei negozi "The Great Giana Sisters" e "Katakis" dell'incredibile duo Trenz / Huelsbeck? [lucommodore]

quello con il simbolo del teschio. Raccoglierlo può portare sfiga o fortuna e così, per un periodo limitato di tempo, il nostro bombarolo potrebbe diventare incapace di piazzare bombe, di diventare incontrollabile o magari potrebbe diventare invincibile!
Raccogliere i "teschietti" è quindi rischioso ma, in situazioni estreme, può anche salvare la vita!
In single-player (la story-mode del gioco), per superare ciascuna schermata è quindi necessario ripulirla di tutti i mostrini presenti e trovarne l'uscita entro un limite di tempo, cercando nel frattempo di potenziare il personaggio con eventuali powerup.
Se non si completa il livello in tempo o si colpisce l'uscita con il fuoco di una bomba , saltano fuori altri mostri che daranno la caccia al nostro eroe.
In BomberLand ci sono 14 mostrini diversi, ciascuno con diverse fattezze, abilità speciali, comportamenti e punti deboli: da quelli che passano attraverso i muri a quelli a forma di roccia, da quelli che rifuggono le bombe a quelli che se le mangiano e via dicendo. Ogni 5 livelli, per proseguire nel gioco, bisogna inoltre sconfiggere un boss (ce ne sono 7) all'interno dell'arena di gioco. Il gioco finisce quando viene sconfitto Lord Bomber, l'ultimo Boss del gioco.
Esiste la possibilita di salvare il gioco su dischetto tramite floppy drive esterno collegato al Commodore 64, in modo da poter continuare la partita da dove la si era interotta, mantenendo i punteggi, le vite ed i powerup precedentemente acquisiti.

Per chi non dispone di un floppy drive esterno, c'e comunque un comodo sistema di password che, in tutt'altra maniera, svolge praticamente la stessa funzione.
Con i suoi innumerevoli livelli di gioco, le sue tante schermate psichedeliche, i suoi colori e le sue ottime musichine, BomberLand risulta tecnicamente eccellente e, a dirla tutta, il gioco dà Il meglio di sé quando giocato in multiplayer, ovvero in modalità "Deathmatch" che permette di giocare fino in 5 giocatori contemporaneamente se si dispone di un comune device che permette di aggiungere due Joystick in più al C=64!

FINO A 5 GIOCATORI IN MULTIPLAYER CON UN SOLO C=64!

BomberLand64 è compaibile con due particolari device per il commodore 64 che permettono di aggiungere due ulteriori porte joystick al Commdorore 64: il CGA della Protovision e lo HIT della Excess and Hitmen.
In entrambi i casi si tratta di una scheda che si collega alla user port del Commie ed è quindi facilmente utilizzabile anche quando abbiamo una cartuccia inserita nela Expansion Port come nel caso di BombrLand64.
Il CGA della Protovision è attualmente in commercio e acquistabile direttamente da http://www.protovision-online.de/shop/product_info.php?products_id=34&language=en per € 13,90 e ovviamente una "serata nerd" con 4 ai joystick (ognuno porta il suo preferito portato da casa) e uno sulla tastiera del Commie, a passare le ore cercando di far saltare per aria tutti gli altri a suon di bombe, non ha prezzo!

BomberLand è disponibile in digital download per un paio di sterline ma, per i collezionisti, RGCD commercializza anche la versione originale su cartuccia, in versione standard e deluxe con manualetto a colori, uno sticker del gruppo che ha programmato bomberland, la cartuccia di gioco tutta arancione, un comodo foglietto stampato fronte/retro per annotare le passvord delle partite ed un fantastico poster stampato a colori su fronte e retro, con la locandina del gioco da un lato e le schede dettagliate dei 21 nemici (14 mostrini + 7 boss) presenti nel gioco dall'altro.

BomberLand è in qualche modo "il gioco che mancava" nella sterminata libreria del C=64, quel genere di gioco per cui non era mai uscito nulla che potesse competere con il capolavoro originale per le console Nintendo. E nel numero di Natale è gran piacere per noi di C=FG, far sapere a tutti i sessantaquattristi che, finalmente nel 2013, c'è questo bellissimo regalo che ci aspetta sotto l'albero!

Bomberland e uno di quei giochi da non lasciarsi scappare assolutamente. Tutto: dalla confezione, all'uso degli sprite hi-res, alla quantita di bonus, alla modalita multigiocatore, al sistema di password, alla musica, è quanto di meglio ci si possa aspettare da una produzione di altissimo livello per il mitico e onnipotente Commodore 64.
Se poi si calcola che tra un po' e Natale, allora l'acquisto è praticamente obbligato!
[Raistlin77]

Ricordando l'originale arcade Bomber Man della Taito, le mie aspettative erano abbastanza alte... e questo gioco non mi ha deluso! La grafica, con il suo aspetto da cartone animato e le eccellenti animazioni che ricordano bene il parente da sala giochi, è stato il punto che ho apprezzato di più; ciò però non vuol dire che il resto sia brutto, anzi! Le musiche sono fantastiche e ripetute non troppo in modo da non stancare durante il gioco ma abbastanza da farvi rimanere il motivetto in testa per tutta la giornata (e facilmente anche per tutta la settimana...). Il gameplay è solido ed è quello che ci si aspetta da un Bomber Man: un falso senso di tranquillità seguito da panico totale quando ci si accorge di essere nel percorso di un'esplosione che non si può evitare! L'unica critica che voglio sollevare è il fatto che la mappa si resetta ad ogni morte del giocatore, ma si compensa dalla password fornita per continuare; siate solo attenti ad annotarne correttamente tutti e 16 i caratteri! [Z80Fan]

RETROGARAGE MAILORDER

IL 15% VA A C=FG!

SOFTWARE SU CASSETTA PER C=64

Titolo	Edizione	Cond.	Box	Prezzo
720°	Kixx	SW	no box	€ 3,00
ACE OF ACES	US Gold	CiB	double	€ 6,00
AFTERBURNER	SEGA - Activision	CiB	big	€ 14,00
BATMAN THE CAPED CRUSADER	OCEAN	CiB	single	€ 9,00
BOD SQUAD	Zeppelin Games	CiB	single	€ 6,00
BOOT CAMP	Summit	SW	no box	€ 3,00
BREAKTHRU	US Gold	CiB	double	€ 8,00
BUGGY BOY	Encore	CiB	single	€ 9,00
CALIFORNIA GAMES	EPYX	CiB	double	€ 14,00
COLONY	Bulldog Software	CiB	single	€ 4,00
COLOSSUS CHESS 4	CDS Software	CiB	big	€ 15,00
COMBAT SCHOOL	The Hit Squad	CiB	single	€ 8,00
COMBAT SCHOOL	The Hit Squad	SW	no box	€ 3,00
CONTINENTAL CIRCUS	Tronix	CiB	single	€ 9,00
CREATURES	Thalamus	NUOVO	carton	€ 24,00
DEFENDER OF THE CROWN	Mirror Soft	CiB	big	€ 38,00
DENARIUS	Firebird	CiB	single	€ 5,00
E. H. INTERNATIONAL SOCCER	Touch Down!	CiB	single	€ 8,00
FA CUP FOOTBALL	Virgin games	SW	no box	€ 2,00
FAST FOOD	Code Masters	CiB	single	€ 6,00
FINDERS KEEPERS	Mastertronic	CiB	single	€ 4,00
FLASH GORDON	M.A.D.	CiB	single	€ 7,00
FORGOTTEN WORLDS	Kixx	CiB	single	€ 8,00
FRANKENSTEIN JUNIOR	Cartoon Time	CiB	single	€ 7,00
GAUNTLET II	US Gold	CiB	double	€ 15,00
GEMINI WING	Tronix - Virgin	CiB	single	€ 8,00
GHOSTBUSTERS	Ricochet	CiB	single	€ 7,00
GHOSTBUSTERS	Ricochet	SW	no box	€ 3,00
GO FOR GOLD	Kixx	SW	no box	€ 2,00
GOLDEN AXE	Tronix - Virgin	CiB	single	€ 9,00
GRYZOR	The Hit Squad	CiB	single	€ 9,00
GUTZ	OCEAN	CiB	double	€ 7,00
HEAD OVER HEELS	The Hit Squad	CiB	single	€ 10,00
HOOK	OCEAN	SW+M	no box	€ 4,00
HOWARD THE DUCK	Activision	SW	no box	€ 3,00
J. NICKLAUS' GREAT 18 HOLES... GOLF	The Hit Squad	SW	no box	€ 2,00
LAST NINJA 2	The Hit Squad	CiB	single	€ 15,00
LAST V8	Mastertronic	SW	no box	€ 2,00
LEADER BOARD MULTIMIX	Kixx - Access	SW	no box	€ 3,00
LICENCE TO KILL	The Hit Squad	SW	no box	€ 2,00
MANCHESTER UNITED	GBH - Krisalis	SW	no box	€ 2,00
NIGHT RACER	Mastertronic	CiB	single	€ 4,00
NINJA RABBITS	MicroValue	SW	no box	€ 2,00
POLICE ACCADEMY II	Method solutions	SW	no box	€ 2,00
POPEYE	Alternative	CiB	single	€ 8,00
POWERPLAY THE GAME OF THE GODS	Players	CiB	single	€ 4,00
RAIMBOW ISLAND	The Hit Squad	CiB	single	€ 12,00
RAMBO III	The Hit Squad	CiB	single	€ 7,00
RAMBO III	The Hit Squad	SW	single	€ 3,00
RENEGADE	The Hit Squad	CiB	single	€ 9,00
RICK DANGEROUS	Kixx - Firebird	CiB	single	€ 9,00
ROBOCOP	OCEAN	SW	no box	€ 4,00
RYGAR	Kixx	CiB	single	€ 7,00
SALAMANDER	The Hit Squad	CiB	single	€ 15,00
SHOOT'EM-UP CONSTRUCTION KIT	Toolbox	CiB	single	€ 7,00
THE EMPIRE STRIKES BACK	The Hit Squad	CiB	single	€ 9,00
THE WOMBLES	Alternative	SW	no box	€ 2,00
TOY BIZARRE	Ricochet	CiB	single	€ 12,00
TOY BIZARRE	Activision	SW	no box	€ 6,00
TYPING TUTOR	Toolbox	CiB	single	€ 3,00
WWF WRESTLEMANIA	OCEAN	SW+M	no box	€ 4,00

SOFTWARE SU CARTUCCIA PER C=64

Titolo	Edizione	Cond.	Box	Prezzo
ATTACK OF THE MUTANT CAMELS	Hes	SW	no box	€ 20,00
AVENGER	Commodore	SW	no box	€ 9,00
BATTLE COMMAND	Ocean	CiB	big	€ 56,00
C64 GAMES SYSTEM CARTRIDGE	Commodore	SW	no box	€ 39,00
CENTIPEDE	Atari	SW	no box	€ 17,00
EPYX FAST LOAD	Epyx	SW	no box	€ 17,00
FROGGER	Parker Brothers	SW	no box	€ 32,00
HES MON 64	Hes	SW	no box	€ 17,00
INTERNATIONAL SOCCER	Commodore	SW	no box	€ 7,00
JUMPMAN JUNIOR	Epyx	SW	no box	€ 22,00
LOGIC LEVELS	Fisher Price	SW	no box	€ 6,00
MACH 5		SW	no box	€ 22,00
MAGIC DESK 1	Commodore	SW	no box	€ 7,00
MOONDUST		SW	no box	€ 29,00
MS. PAC-MAN	AtariSoft	SW	SW+B	€ 12,00
MS. PAC-MAN	AtariSoft	CiB	big	€ 17,00
MUSIC COMPOSER	Commodore	SW	no box	€ 6,00
NAVY SEALS	Ocean	SW	no box	€ 22,00
OMEGA RACE	Commodore	SW	no box	€ 9,00
POWER PLAY 64		SW	no box	€ 49,00
ROBOCOP 2	Ocean	CiB	big	€ 24,00
SEA SPELLER	Fisher Price	SW	no box	€ 6,00
SIMONS' BASIC		SW	no box	€ 12,00
SUPER GAMES	Commodore	SW	no box	€ 21,00
TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY	Ocean	CiB	single	€ 17,00
TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY	Ocean	SW+B	single	€ 15,00
VISIBLE SOLAR SYSTEM	Commodore	SW	no box	€ 9,00
WIZARD OF WOR	Commodore	SW	no box	€ 25,00

HARDWARE E PERIFERICHE

Titolo	Edizione	Cond.	Box	Prezzo
Computer C=64C (Led verde) • cavo RF per collegamento alla TV • manuale Commodore • alimentatore Commodore	Commodore	bundle	no box	€ 50,00
Computer C=64 ALDI • cavo RF per collegamento alla TV • alimentatore Commodore	Commodore	bundle	no box	€ 50,00
Letore Datassette compatibile C=64	MARPES	NUOVO	nuovo	€ 25,00
Joystick QuickShot per C=64/Amiga	SVI / Spectravideo	bundle	no box	€ 12,00
Monitor a fosfori verdi (da pulire)	Philips	bundle	no box	€ 20,00

LEGENDA:

SW: supporto software
B: box
I: inlay card
M: manuale
IB: completo in box
Single: standard box a misura singola
Double: standard box a misura doppia
big: scatola grande

ACQUISTA DAL MAILORDER DI RETROGARAGE E CONTRIBUISCI A COMMODORE FAN GAZETTE!

Il 15% netto della tua spesa nel mailorder (esclusi i costi di spedizione) verrà interamente donato alle casse di C=FG!

MAILORDER RETROGARAGE

- INVIARE LE RICHIESTE DI ORDINI TRAMITE EMAIL A luca.antoniazzi@gmail.com (lucommodore)
- ORDINE MINIMO: 10 Euro in totale, escluso il costo di spedizione.
- SPEDIZIONE: via posta prioritaria o pacco ordinario oppure, a scelta, con spedizione tracciata (posta raccomandata o paccocelere3).
- COSTO DI SPEDIZIONE: 3 Euro per il primo gioco + 1 Euro per ogni gioco oltre al primo, con limite di costo massimo di 15 Euro.
- COSTO DI SPEDIZIONE TRACCIATA: 5 Euro per il primo gioco + 1 Euro per ogni gioco oltre al primo, con limite di costo massimo di 15 Euro.
- TEMPI DI SPEDIZIONE: indicativamente, la spedizione avviene entro 10 giorni dal pagamento.
- PAGAMENTO: anticipato tramite, a scelta dell'acquirente, PAYPAL, Bonifico bancario o altro (chiedere/specificare per email).
- Condizioni di vendita non professionale e tra privati di materiale usato (testato/funzionante) o nuovo (inteso come mai estratto dal suo imballo dall'atto dell'acquisto iniziale) proveniente da collezioni private.

NOTA BENE: Tutto il materiale in vendita è stato testato e risultato funzionante al 100%. Si tratta di una vendita di usato collezionabile tra privati: non sono accettate restituzioni nè rimborsi e si declina ogni responsabilità per eventuali danneggiamenti occorsi durante le spedizioni o dovuti all'uso improprio del materiale venduto da parte dell'acquirente.

CONTRIBUISCI ANCHE TU!

NON PUOI comprare spazi pubblicitari su C=FanGazette. Gli spazi vengono infatti assegnati, direttamente e discrezionalmente dalle redazioni, IN REGALO a coloro che hanno fornito un contributo a C=FanGazette.

I contributi possibili sono di 3 tipi:

- Creativi
- Operativi
- Donazioni

I contributi creativi sono quelle meravigliose email che giungono in redazione, con articoli scritti o tradotti, allegati interessanti, il tutto scritto in buon italiano e magari in formato standard (rtf), con tanto di immagini in buona risoluzione (in generale, più sono grandi e meglio è). Anche certe email per la rubrica della posta sono contributi creativi.

I contributi operativi sono quelli più di “manovalanza“ ma non per questo meno importanti, come recensire videogiochi, tradurre in italiano documenti evidentemente importanti, realizzare un'intervista interessante, inoltrare a vari autori richieste di pubblicazione di articoli già presenti on line (chiedendo di poterli ripubblicare, aggiornandoli) e altro.

Le donazioni servono un po' per mandare avanti la baracca. Intendiamoci subito che la base di tutto C=FanGazette è proprio che nessuno ci guadagni niente in questo progetto e che piano piano cresca il numero delle redazioni (al momento ce ne sono 3), in modo da potersi espandere il più possibile. Detto ciò, un aiuto economico può servire a coprire alcune spese, come quelle che si sostengono per procurarsi materiale nuovo da visionare, macchine adibite a test o per acquistare software, hardware, per le telefonate, eccetera. Inoltre, è è per noi una priorità fondamentale mantenere un aspetto qualitativo di prima classe e questo, spesso, richiede un quantitativo di lavoro professionale per la fase di fotocomposizione, oltre alle attività delle redazioni. Tutto ciò ha un costo, quindi se ti piace C=FanGazette, non esitare a donare qualcosina, anche pochissimo: ci aiuterai a migliorare la fanzine.

A fronte del tuo contributo, verrà realizzata un'inserzione pubblicitaria su di un argomento che ti sta a cuore o su di una tua attività amatoriale o professionale che potrai riutilizzare in qualsiasi rivista, fanzine o sito web.
Email e donazioni (solo via PayPal come regalo/gift e causale “DONAZIONE CONTRIBUTO CFANGAZETTE“) vanno inviate a luca.antoniazzi@gmail.com (lucommodore). Non sarà trattenuta nessuna percentuale della donazione; questa verrà, infatti, interamente reinvestita per continuare il progetto C=FG.
Insieme al contributo, forniteci, quindi (sempre via email a lucommodore):

- la dichiarazione (nel testo dell'email) “Io <Nome e Cognome> AUTORIZZO il ricevente a pubblicare, anche modificato, a titolo gratuito, il materiale allegato alla presente email. ATTESTO che il contributo da me inviato non contiene materiale soggetto a diritto d'autore o su cui terzi possano vantare diritti e sollevo, quindi, chiunque altro da ogni responsabilità in merito.” Email prive di tale dicitura non verranno prese in considerazione;
- l'oggetto dell'inserzione pubblicitaria che si desidera ricevere in regalo, con tanto di testi, immagini e quant'altro, il tutto, con la miglior qualità e con la miglir descrizione possibile. Puramente a titolo informativo, sappiate che la qualità dell'advertising presente su C=FanGazette è quella che potete riscontrare su questo numero.

NOTE:
Non saranno accettati materiali che infrangono le leggi attualmente vigenti. Ogni contributo, anche se non pubblicato, non verrà restituito. Per ogni chiarimento/dubbio, si prega di contattare una delle redazioni (da wwww.nonsoloamiga.com) PRIMA di effettuare l'invio di contributi di materiale (testi, immagini, ecc.) o di una donazione. La pubblicazione di materiale resta sempre e comunque a discrezione dei redattori di C=FG. Ovviamente, tutto il materiale inviato dovrà essere in qualche misura inerente ai temi trattati da C=FG o almeno di potenziale interesse per i suoi lettori. Per donazioni di “materiale Commodore o simili”, infine, si prega di contattare le redazioni tramite il forum www.nonsoloamiga.com
Tendenzialmente Tendenzialmente, è accettato qualsiasi tipo di materiale che sarà, poi, ripristinato e ridistribuito a chi ne ha più bisogno, spesso a titolo gratuito o chiedendo il semplice rimborso delle spese affrontate per il ripristino e per l'eventuale spedizione.

PARTE TERZA

È IN USA E LO USA

Continua il nostro viaggio nei meandri della programmazione con Hollywood. In questo terzo appuntamento parleremo delle strutture dati, vedremo anche come utilizzarle con esempi concreti, e tenterò di confondervi le idee per soddisfare il mio lato oscuro.

#3: LE STRUTTURE DATI

Con il termine "struttura dati" si intendono tutti i meccanismi che un linguaggio di programmazione mette a disposizione per memorizzare dati.
Le strutture più semplici le abbiamo già incontrate, e sono i tipi di dato "primitivi" (*vedi C=FG n°1*); semplici perché in una variabile si memorizza un solo dato primitivo, come ad esempio un numero, una sequenza di caratteri (stringa), e altri di cui parleremo più avanti.
Per semplificare la vita dei programmatori esistono, però, altri strumenti per memorizzare le informazioni più complesse (ma in qualche maniera omogenee per tipo di dati o per tipo di contenuto), e queste sono chiamate "*matrici*", oppure più comunemente "*array*"; in Hollywood vengono identificate con il termine "*tabelle*".
Tutti voi avrete certamente avuto un incontro ravvicinato con una tabella, ovvero una sequenza di caselle organizzate in righe e colonne, ognuna delle quali contenente un'informazione; per riferirsi a una determinata informazione spesso usiamo un riferimento, come nella battaglia navale; ad esempio (1, 2), che in questo specifico caso indica che ci stiamo riferendo all'informazione che si trova nella riga 1, colonna 2 di un'ipotetica tabella.
La tabella in senso stretto ha due dimensioni (la riga e la colonna), ma nella nostra carriera di provetti programmatori ci imbatteremo sicuramente in tabelle più semplici a una sola dimensione (chiamate anche "*vettori*"), e tabelle ancora più complesse composte da 3 o più dimensioni!

Adesso vediamo in concreto come sia possibile sfruttare un *vettore* (la tabella più semplice) con Hollywood. Supponiamo di dover ricevere in ingresso dal nostro utente una sequenza di 5 numeri, di cui vogliamo calcolarne la media e stabilire quale sia più grande fra quelli che ci sono stati forniti. Come possiamo procedere?
Innanzitutto ci occorre un vettore dove poter memorizzare i 5 numeri che dovremo elaborare, che chiameremo `dati`. Ci servirà anche una variabile dove poter memorizzare il numero più grande, e questa la chiameremo `massimo`. Infine useremo la viariabile media per memorizzare, appunto, la media dei cinque valori. Adesso vediamo assieme il codice:

```
; PROGRAMMA PER CALCOLARE LA MEDIA DI 5 NUMERI ED IL MASSIMO
; VALORE FRA QUELLI INSERITI
NPrint("--- PROGRAMMA: GIMME FIVE ---")

; Definiamo il vettore che conterrà i 5 numeri
Dim dati[5]

; Adesso chiediamo all'utente di inserire i 5 valori
NPrint("Inserisci il primo valore:")
dati[0] = InKeyStr(#NUMERICAL)
NPrint("")

NPrint("Inserisci il secondo valore:")
dati[1] = InKeyStr(#NUMERICAL)
NPrint("")
```

```
NPrint("Inserisci il terzo valore:")
dati[2] = InKeyStr(#NUMERICAL)
NPrint("")

NPrint("Inserisci il quarto valore:")
dati[3] = InKeyStr(#NUMERICAL)
NPrint("")

NPrint("Inserisci il quinto valore:")
dati[4] = InKeyStr(#NUMERICAL)
NPrint("")

; Calcoliamo la media
media = (dati[0]+dati[1]+dati[2]+dati[3]+dati[4])/5

; Calcoliamo il massimo
massimo = dati[0]
If massimo < dati[1] Then massimo = dati[1]
If massimo < dati[2] Then massimo = dati[2]
If massimo < dati[3] Then massimo = dati[3]
If massimo < dati[4] Then massimo = dati[4]

; Forniamo i risultati all'utente
NPrint("La media dei valori inseriti è :", media)
NPrint("Il valore più grande fra quelli inseriti è :", massimo)

WaitLeftMouse()
```

Bene, cosa c'è di nuovo? Innanzitutto la definizione del vettore dati attraverso il comando `Dim`, così facendo abbiamo detto a Hollywood di preparare un vettore di 5 caselle. Successivamente abbiamo utilizzato il vettore per memorizzarvi i dati forniti dall'utente, e qui abbiamo visto come possiamo accedere a un singolo elemento di un vettore utilizzando le parentesi quandre per indicarne l'indice. A proposito dell'indice, dovete sapere che in Hollywood, come in molti altri linguaggi, il primo indice disponibile corrisponde a zero, quindi per accedere al primo elemento dovremo indicare `[0]` per specificare l'indice dell'elemento a cui vogliamo accedere.

Poi abbiamo calcolato la media sommando i cinque valori e dividendoli per 5. Infine abbiamo cercato il valore massimo utilizzando degli `If ... Then` (*vedi C=FG nr.2*) per memorizzare in massimo valore fra quelli inseriti.

Probabilmente molti di voi saranno assaliti da un atroce dubbio in questo momento, qualcosa tipo: "*Perché usare un vettore quando potevo usare delle variabili con tipi più semplici?*".
La risposta è data da un'ottimizzazione che potenzierà il programma riducendone il codice, ma introdurrà anche un nuovo argomento: **le strutture di controllo di flusso**.

E con questo tenterò di confondervi definitivamente le idee per farvi abbandonare la via della programmazione, così da poter rimanere l'unico detentore della conoscenza informatica del Pianeta (Muahahahaaahhh)!!!

Una struttura di controllo di flusso è, generalmente, un insieme coordinato di istruzioni atte a compiere una sequenza di comandi in maniera ciclica. In parole povere, si traduce in: "*caro computer, adesso fai questa roba che ti dico per tot volte e zitto!*". Il primo di questi costrutti che incontreremo farà proprio questo: ripeterà per 5 volte la sequenza di input del nostro programma.

Guardate come viene modificato il codice dopodiché spiegherò quello che accade:

```
; PROGRAMMA PER CALCOLARE LA MEDIA DI 5 NUMERI E IL MASSIMO
; VALORE FRA QUELLI INSERITI, VERSIONE 2
NPrint("--- PROGRAMMA: GIMME FIVE ---")
; Definiamo il vettore che conterrà i 5 numeri
Dim dati[5]

; Adesso chiediamo all'utente di inserire i 5 valori, ma utilizzando
; un ciclo For-Next (immagino già il vostro stupore!)
For n = 0 To 4
   NPrint("Inserisci il valore " .. n .. " :")
   dati[n] = InKeyStr(#NUMERICAL)
   NPrint("")
Next

; Calcoliamo la media
media = (dati[0]+dati[1]+dati[2]+dati[3]+dati[4])/5

; Calcoliamo il massimo
massimo = dati[0]
If massimo < dati[1] Then massimo = dati[1]
If massimo < dati[2] Then massimo = dati[2]
If massimo < dati[3] Then massimo = dati[3]
If massimo < dati[4] Then massimo = dati[4]

; Forniamo i risultati all'utente
NPrint("La media dei valori inseriti è:", media)
NPrint("Il valore più grande fra quelli inseriti è:", massimo)

WaitLeftMouse()
```

Notato la parte dove vengono inseriti i valori come sia cambiata? Il codice è stato ottimizzato grazie a quello che comunemente viene chiamato "ciclo `For-Next`", ossia un costrutto che consente di eseguire un certo numero di volte un blocco di codice arbitrario. Si intuisce la potenza sprigionata da un simile costrutto assieme al nostro piccolo vettore, che ci ha permesso di ridurre il codice e renderlo molto più leggibile. Ma adesso vediamo in dettaglio il significato del `For-Next`: "*Imposta* `<variabile>` *con i valori che vanno da* `<primo>` *ad* `<ultimo>`*, poi esegui tutto il codice fino a che non trovi il comando* `Next`*, e continua assegnando a* `<variabile>` *il prossimo valore*".
Con la definizione appena data il costrutto diventa chiaro:

```
For <variabile> = <primo> To <ultimo>
   ; Sequenza di comandi da ripetere
   ; Fra il "For" e il "Next" possiamo accedere a
   ; <variabile> per i nostri scopi; infatti nel
   ; nostro esempio lo abbiamo utilizzato come
   ; indice del vettore 'dati'.
Next
```

Detto questo, vi esorto ad applicare il ciclo `For-Next` anche per calcolare la media ed estrarre il massimo fra i cinque valori inseriti; colui che risolverà per primo il problema in maniera corretta avrà l'onore di veder inciso a fuoco il proprio nome nel prossimo numero di questa rubrica!
Mandate le vostre risposte scrivendo a C=FG, io resterò qua ad aspettarvi!
Buon divertimento!

COLLEGAMENTI & RIFERIMENTI
http://www.airsoftsoftwair.com/
http://www.lua.org/
http://www.hollywood-mal.com/download.html
http://it.wikipedia.org/wiki/Compilatore_just-in-time
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.airsoftsoftwair.hollywood&hl=it
http://www.hollywood-mal.com/download.html
http://it.wikipedia.org/wiki/Hello_world

CONTINUA SUL PROSSIMO NUMERO ...

APPROFONDIMENTO SULLE MATRICI

In questo appuntamento abbiamo parlato di `vettori`, un caso particolare di matrice a una sola dimensione. In realtà, come accennato nell'articolo, le matrici possono avere un numero *qualsiasi* di dimensioni; l'unico limite che possiamo incontrare è la memoria necessaria per rappresentare tali dati. Se siete stati attenti, ho scritto nell'articolo che quando utilizziamo il comando `Dim` è come se dicessimo a Hollywood di prepararci un'area dedicata dove poter memorizzare la matrice; lui obbedisce e ci riserva un pezzo di memoria per questo scopo.
Se dichiariamo una matrice a due dimensioni con `Dim matrice[10][10]` diciamo a Hollywood di riservare un'area di memoria adeguata a contenere 10x10 = 100 elementi; se dovessimo aggiungere un'altra dimensione con `Dim matrice[10][10][20]` il numero totale di elementi sarebbe 10x10x20 = 2000, e si capisce al volo che aumentando le dimensioni della nostra matrice si aumenterà in maniera esponenziale lo spazio di memoria necessario per poterle gestire.
Questo modo di dichiarare e utilizzare le matrici è detto ***statico***, perché *in fase iniziale* del programma, o comunque prima di farne uso, dichiariamo una dimensione fissa per la nostra matrice, se "sforiamo" le dimensioni della matrice riceveremo un errore. Inoltre tutte le "*caselle*" della nostra struttura dati saranno inizializzate con il valore zero (0).

```
Dim dati[10]
NPrint(dati[3])
WaitLeftMouse()
```

Vedrete che sullo schermo sarà stampato uno stupendo zero, a testimonianza di quanto appena detto.
Esiste una variante al comando `Dim` ed è `DimStr`, il quale anziché inizializzare tutti gli elementi con zero (0) li inizializza con una stringa vuota, nel caso volessimo operare con delle stringhe (sequenze di caratteri) invece che con dei numeri.
Adesso provate questo:

```
Dim dati[10]
NPrint(dati[11])
WaitLeftMouse()
```

E vi ritroverete con un bell'errore, il quale dice che non esiste nessun elemento alla posizione 11 della matrice dati! E se abbiamo bisogno di più spazio? Potremmo dimensionare nuovamente la matrice `dati`, ma ne perderemmo inesorabilmente il contenuto.
Operare con le matrici in questo modo ha molti limiti; le matrici "*classiche*" hanno poca flessibilità, e anche se alcuni linguaggi permettono di poterle ridimensionare senza perderne il contenuto, rimane comunque una struttura rigida applicabile in realtà a pochi contesti pratici.
Per fortuna questo non è l'unico modo di operare con le matrici, esiste una variante molto flessibile che permette di utilizzare la stessa matrice diversamente; queste sono dette ***tabelle*** e hanno una miriade di vantaggi in termini di flessibilità e di possibili applicazioni, ma ne parleremo più avanti, quando comincere a masticare bene l'Hollywoodese!

IL C=64X LO

64 bit

EMOZIONI DEL PASSATO, HARDWARE MODERNO, VERSATILITÀ, QUESTE LE PAROLE CHIAVE CHE SINTETIZZANO IL GIOIELLINO DI COMMODORE USA. FINALMENTE TRA LE GRINFIE DI C=FG È ARRIVATO IL COMMODORE 64X: NE ABBIAMO RECENSITO UN ESEMPLARE INVIATOCI DALLA AMIBYTE DI ASSISI!

Tutto è iniziato con una telefonata da parte della segretaria dell'ufficio, la quale mi avverte dell'arrivo di un pacco per me. Neanche la faccio finire di parlare che mi fiondo diretto in reception per ritirare il gigantesco pacchetto. Adrenalina a mille, vista annebbiata, taglierino alla mano e faccio fuori l'imballo di spedizione. Dal polistirolo di protezione esce fuori questa meravigliosa scatola bianca sulla quale capeggia il nome immortale "C= Commodore 64" e didascalia "a modern personal computer". L'interesse che si crea attorno allo scatolotto è massimo, la maggior parte dei colleghi pensa sia il vecchio e glorioso C=64, sta a me spiegare che, del vecchio Commie, non ha nulla a parte la scocca ed il ricordo. L'interesse si alza ancora ed io combatto perché questo C=64 è il mio teSSSSSSSSSoro e nessuno di quei marpioni potrà mai metterci le mani sopra. Telefoni alla mano e mezzo miliardo di foto alla scatola, questo sì, gli è concesso.

Devo ammettere che non pensavo che qualcosa di informatico, nel 2013, potesse emozionarmi come ha fatto questo C=64x dallo chassis Made in USA ed assemblato e venduto in Italia da Amybyte. I ricordi di quando, nell'ormai lontano 1985, mio padre si presentò a casa con un fiammante C=128 riaffiorano brutali ed incontrollabili e la gioia di avere tra le mani questo computerino è tanta, anche se ha ben poco a che fare con il suo glorioso predecessore. Un clone? Una versione moderna? Possiamo chiamarlo in diecimila modi differenti, ma questo Commodore 64x altri non è che l'erede ufficiale di quella che fu, per molti di noi, la macchina che ha segnato un epoca, il computer del guinnes dei primati.

L'idea che Commodore USA ci propone è molto semplice ed efficace: componenti di ultima generazione, adatti all'utilizzo giornaliero o alle alte performance (a seconda della configurazione) e design classico, compatto, retrò, affascinante come solo il nostro amato "biscottone" ha sempre saputo essere.

Inizia così questo "hands on" da quando si apre la meravigliosa scatola...

Il C=64x mi sorride sornione impacchettato a mestiere nella plastica con due supporti di polistirolo laterali che ne garantiscono una stabilità ed una protezione perfetta. Nella parte alta della scatola trovano agilmente posto il compatto alimentatore ed il cavo di alimentazione a presa "Schuco". Nella versione fornitami in prova non sono compresi CD di installazione nè driver, questi ultimi sicuramente presenti nella versione "end user". Una volta estrtatto il C=64x si ha subito una sorta di deja vu, il "look & feel" è davvero quello del vecchio C=64 ma con alcune modifiche che, indubbiamente, fanno piacere! Iniziamo dalla raffinata tastiera che riprende lo stile originale ma è, in questo caso, un modello meccanico. Decisamente più rumorosa delle comuni tastiere a membrana ma molto più resistente e piacevole da utilizzare e, una volta presa la mano, letteralmente si vola su quei tasti. I vecchi pulsante di funzione sono stati sostituiti da pulsanti di interfaccia multimediale. Le uniche due note negative sono riguardanti il layout generale dei tasti che, essendo inglese, non prevede le lettere accentate della comune tastiera italiana ed i tasti funzione che sono raggiungibili solamente tramite la pressione contemporanea del pulsante "FN" e di un tasto Funzione. Eseguire il classico ALT+F4 non sarà naturale e rapido come al solito. Sulle fiancate della scocca troviamo a destra un comodissimo lettore di schede SD completo ed a sinistra una unità ottica che, nel nostro caso, si rivela essere un lettore DVD e Bluray. Nella parte posteriore invece troviamo l'output della scheda madre di tipo ITX e l'unica ventola di raffreddamento visibile dall'esterno che è una 40x40 molto silenziosa.

Le tecnologie moderne, hanno consentito di distaccarci molto dallo stereotipo del personal computer che necessitava forzatamente di un proprio monitor. Questo Commodore 64x, ci fa tornare indietro nel tempo perché, semplicemente è necessario collegare l'alimentazione alla presa, un cavo HDMI al televisore e premere l'interruttore, abilmente

TROVI IN ITALIA!

mascherato nel Led di accensione. Solo questo: computer, televisore, corrente e VIA! Possiamo goderci il nostro C=64x stando sdraiati sul pavimento con il naso all'insù come si faceva negli anni '80.
Ovviamente i tempi cambiano e quantomeno di un mouse avremmo bisogno per interagire con il sistema operativo...
Parlando di performance, il nostro C=64x è equipaggiato con un processore Intel Atom 2700 Dual Core da 2.13GHz, 4Gb di memoria RAM DDR3, Hard Disk 500Gb SATA 3 da 7200rpm e scheda video Intel HD integrata. Le performance di questa piccola macchina sono ottime per l'utilizzo casalingo.
Sebbene non contenga esattamente l'ultimo modello di Itel Atom, il nostro Commiex risulta molto "ben carrozzato" e garantisce ottimi tempi di avvio del sistema operativo in prova (Windows 7 Ultimate) ed una fruibilità generale eccezionale per l'utilizzo "small office home office" e per la sezione emulazione. Sia VICE che WinUAE, girano senza problemi e senza rallentamenti e, anche nelle situazioni di utilizzo massiccio del processore e della scheda video, il nostro C=64x resta silenzioso e godibile senza scaldarsi eccessivamente.
Questo è dovuto all'assemblaggio a regola d'arte ed alla scelta di ventole dissipatrici a bassa rumorosità ed alto flusso d'aria.
Non credo ci sia ancora molto da aggiungere su questa piccola, stupenda macchina. Sebbene il suo "cuore", del vecchio C=64 non abbia più nulla, è fuori da ogni dubbio che Commodore USA abbia puntato più sul design che sull'elettronica dato che, probabilmente, ogni altra mossa si sarebbe rivelata fallimentare.
Nel corso degli anni abbiamo visto computer integrati nella tastiera, computer separati dentro a case, computer integrati nel monitor e chi più ne ha più ne metta. Ma mai nessuno è riuscito a bissare il fascino del Commodore 64. Fino ad oggi...
Mi sento di affermare, che il nuovo C=64x, fa assolutamente breccia nel cuore degli appassionati dando loro la possibilità di poter utilizzare il proprio computer preferito in modo produttivo e moderno. Senza considerare che, oltre ai sistemi operativi come Ubuntu e Windows, è possibile installare sulla macchina anche Commodore OS Vision, il sistema operativo ufficiale delle macchine di Commodore USA, basato sulla distro Linux Mint.
Concludo questa recensione con qualche appunto e qualche nota, di cosa mi è piaciuto e di cosa mi è piaciuto meno.
Il C=64x è indubbiamente un oggetto che ci riporta indietro nel tempo, ai gloriosi anni '80, consentendo di usare tutti i giorni questa meravigliosa macchina. Ottimi sono la tastiera e i materiali, così come la qualità costruttiva, anch'essa di altissimo livello.
Anche la configurazione hardware è di elevata fattura e consente di "muovere" quasi ogni sistema operativo presente sul mercato con scioltezza. La presenza di un ottimo bluray disk e del comodo lettore SD sono ulteriori punti a vantaggio.
Cosa non mi è piaciuto è forse la dotazione "standard" un po' scarna, avrei gradito un alimentatore esterno meno "anonimo" e più in stile Commodore, senz'altro almeno un mouse (magari serigrafato "C=") out-of-the-box e un manuale per avvicinare anche i neofiti al mondo Commodore.
Ma il vero tallone d'Achille di questa meravigliosa macchina è, ahinoi, il prezzo non proprio popolare.
La grande Commodore, almeno con il C=64, fu l'azienda che portò i piccoli home computer nelle case di tutti quanti, grazie anche ai prezzi popolari. Oggi le cose sono cambiate e, con la fine di Commodore USA, questo Commodore 64x è subito diventato un "istant classic", un ricercato oggetto da collezione, purtroppo, anche nel prezzo.
[Gabriele "The Big Show" Nick]

VALUTAZIONE (barebone)

- **Imballo e manuali: 70%**
- **Meccanica e qualità: 90%**
- **Usabilità e versatilità: 95%**
- **Globale: 85%**

Indubbiamente un'ottima idea accaparrarsene uno, accettandone sia pregi che difetti ed avendo bene in mente il fatto che non è il C=64 originale ma il sogno di un uomo che sperava di poter far tornare ai fasti di una volta la grande C=.

PARTE TERZA

GIOCHI SU CART

SI CONCLUDE LA LISTA COMPLETA DEI GIOCHI SU CARTUCCIA PER C=64! PER LE NUOVE USCITE BASTERÀ AGGIORNARSI LEGGENDO C=FG, QUINDI ORA NIENTE SCUSE: OCCHIO VIGILE SU EBAY E MERCATINI E BUONA COLLEZIONE!!!

Q-Bert
Produttore: Parker Brothers
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non comune
Eccellente conversione del Cult-Game Arcade. Fai saltellare l'alieno nello scenario isometrico, evitando i nemici e colorando il terreno. Molto bello.

Quod Init Exit
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2012
Autore: Simone "Retream " Bevilacqua
Rarità: bassa tiratura, prodotto in commercio
Simpatico platform-game di sopravvivenza in cui si guida un maialino.

Rack 'em Up
Produttore: Roklan
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: IDSI
Rarità: Non comune
Buon giochino di biliardo d'altri tempi.

Radar Rat Race
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Sconosciuto
Rarità: Comune
Guida il topolino alla ricerca del formaggio evitando i pericoli. Per quanto tecnicamente rudimentale, qualche partitina se la merita pure.

Radar Rat Race Max
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: HAL Laboratory
Rarità: Raro
La versione giapponese per Commodore MAX è grossomodo identica alla sua versione occidentale per Commodore 64.

Ranch
Produttore: Spinnaker
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Joyce Hakansson
Rarità: Non comune
Costruisci il tuo ranch e animalo ascoltando in sottofondo una musichina western. Potrebbe ancora appassionare per qualche ora e si possono salvare i progressi su floppy e cassetta.

Retro Ball
Produttore: HES
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Alick Dziabczenko
Rarità: Comune
La conversione per Commie dell'air-hockey della sala giochi. Molto basico ma dalla fisica accettabile e può ancora risultar buono per qualche sfida.

River Raid
Produttore: Activision
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Microprojects Engineering
Rarità: Non comune
Conversione per C=64 del classico shoot'em up per Atari.

Road Race Max
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: HAL Laboratory
Rarità: Raro
Giocabile anche con il paddle, il gioco consiste nel correre con la propria auto di notte, cercando di ricoprire più distanza possibile, cercando di schiantarsi meno possibile..

Robocop 2
Produttore: Ocean
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: Painting by Numbers
Rarità: Non comune
Colorato e complicato platform game su Robocop, condito da qualche sezione di shooting in prima persona. Merita più di un'occhiata.

Robocop 3
Produttore: Ocean
Anno di pubblicazione: 1992
Autore: Probe Software
Rarità: Non comune
Forse il miglior gioco di Robocop per C=64: bella grafica colorata, splendide musiche e ottimi effetti sonori per un gioco un po' frustrante.

Robotron 2084
Produttore: Atarisoft
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non comune
Efficace conversione del classico gioco da bar; il gioco consiste nel ripulire le schermate dai robot "cattivii". Semplice ma divertente.

Rootin' Tootin'
Produttore: HES
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Bryce Nesbitt
Rarità: Non comune
Conversione di un arcade della Data East, si tratta di una divertente sorta di PacMan con le note musicali al posto dei puntini. Si guida una tromba e i nemici consistono in altri strumenti musicali. Risulta ancora carino.

Sammy Lightfoot
Produttore: Sierra Online
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Dean Creehan
Rarità: Di scarsa reperibilità
Difficile ma godibile platform-game old school a schermate statiche.

Satan
Produttore: Dinamic
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: Luis Garcia
Rarità: Ultra raro
Bella ambientazione, di "spada&magia", per un platform game dal gameplay non pienamente convincente. È praticamente introvabile, un pezzo da collezione prezioso.

Save New York
Produttore: Creative
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Joe Jetson
Rarità: Non comune
A bordo di un caccia, devi distruggere le astronavi aliene ed evitare che lascino le loro uova nel tunnel della metropolitana. Gioco tecnicamente basico ma efficace nel gameplay.

Seafox
Produttore: Broderbund
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Ed Hobbs
Rarità: Di scarsa reperibilità
Un clone di Sea Wolf dove si spara anche in orizzontale.

Seahorse Hide 'n Seek
Produttore: CBS
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Joyce Hakansson
Rarità: Non comune
Giochino per bambini in cui si controllano tanti cavallucci marini che devono evitare pesci e polipi, nascondendosi tra i coralli.

Sea Speller
Produttore: Fisher Price
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Childware Corporation
Rarità: Comune
Gioco educativo per bambini in cui si guida un delfino che deve creare delle parole prendendo porzioni di esse dal fondale marino.

Sea Wolf
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Sconosciuto
Rarità: Molto comune
La conversione per C=64 dello storico gioco Arcade di sottomarini della Midway si comanda solo con il paddle. Distruggi più imbarcazioni che puoi sparando siluri dal tuo sottomarino.

Serpentine
Produttore: Broderbund
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Mac Senour
Rarità: Non comune
Semplice giochino a schermate statiche, a metà strada tra Pac-Man e Nibbler, dove si guida un serpentello in un labirinto. Lo scopo è quello di mangiare gli altri serpentelli, partendo dalla coda, evitando che essi facciano lo stesso con te.

Shadow of the Beast
Produttore: Ocean
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: DMA Design
Rarità: Non comune
Uno dei giochi più ambiziosi mai realizzati per C=64, possibile ai tempi solo grazie all'uso della cartuccia come supporto. Una piccola gemma.

Sheepoid DX / Woolly Jumper
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2013
Autore: Richard Bayliss (The New Dimension)
Rarità: bassa tiratura, prodotto in commercio
Compilation di due giochi basati.. Sulle pcore! Sheepoid è uno psichedelico gioco, ispirato a quelli con i cammelli di Minter, il secondo è un simpatico giochino a metà tra lo shoot 'em up e il platform-game.

Skaermtrolden Hugo
Produttore: SilverRock
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: Thomas Villadsen and Uffe Jakobsen
Rarità: Raro
Guida Hugo per i tunnel della miniera, raccogliendo pietre preziose e evitando la dinamite. Semplice giochino ma bella la grafica simil-3D.

Solar Fox
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Judy Braddick
Rarità: Comune
Arcade old school dove si controlla un'astronave su una griglia disseminata di oggetti luminosi evitando o distruggendo i nemici. Occorre raccogliere tutti gli oggetti per passare al livello successivo.

Song Maker
Produttore: Fisher Price
Anno di pubblicazione: 1985
Autore: Carousel Computing
Rarità: Di scarsa reperibilità
Giochino educativo musicale per bambini. Ci sono 15 canzoncine a cui è possibile cambiare i suoni ed è inoltre possibile creare nuove musichine.

Space Action
Produttore: Handic
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Arne Fernlund
Rarità: Raro
Non entusiasmante ma frenetico spara e fuggi a scorrimento orizzontale.

Soulless
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2012
Autori: Georg Rottensteiner, Trevor Storey
Rarità: bassa tiratura, prodotto in commercio
Meraviglioso platform-game esplorativo a metà strada tra Draconius e Impossible Mission. Eccellente da giocare, vedere e ascoltare!

Space Gun
Produttore: Ocean
Anno di pubblicazione: 1992
Autore: Images
Rarità: Non comune
è il penultimo gioco pubblicato su cartuccia dalla Ocean (l'ultimo fu Double Dragon). Si tratta di una sorta di Operation Wolf, dove si controlla un mirino in uno scenario in movimento visto in prima persona ma qua i cattivi sono alieni e viscidi mostri. Non fa gridare al miracolo ma è comunque da provare.

Space Lords (Centaurus)
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2012
Autori: ALeX, Retrofan, Taxim (P1X3L.net)
Rarità: bassa tiratura, prodotto in commercio
Divertentissima battaglia spaziale per sfide fino a 4 giocatori. In pratica si gioca ad una sorta di arkanoid dove occorre distruggere le astronavi degli avversari facendogli rimbalzare contro la pallina!

Space Ric-o-shay
Produttore: Mr Computer Products
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
È una specie di Space Invaders ma quando si colpisce l'astronave nemica, questa si divide in tante astronavi più piccole che cominciano a rimbalzare qua e là per lo schermo. Molto brutto e molto difficile.

Space Shuttle
Produttore: Activision
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Steve Kitchen
Rarità: Non comune
Si tratta di una vera e propria simulazione di guida di uno Space Shuttle., dal lancio all'atterraggio, attraverso varie missioni. Molto particolare.

Speed/Bingo Math
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Sconosciuto
Rarità: Comune
Due semplici giochini di numeri e aritmetica: Speed Math e Bingo Math.

Spike/MineStorm
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2013
Autori: Peiselulli, Linus, Veto
Rarità: bassa tiratura, prodotto in commercio
La cartuccia che contiene i due titoli che, insieme con Fortress of Narzod, completano la 'Peiselulli 's Vectrex Trilogy' di conversioni dalla console Vectrex al C=64. Si tratta rispettivamente di un godibile "sparino spaziale" e di un simpatico platform-game.

Spitball
Produttore: Creative
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Ken Rogoway
Rarità: Comune
Non eccelso gioco a metà tra Nibbler/Snake e una sorta di flipper.

Spy Hunter
Produttore: Sega
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
Ottima conversione del popolare gioco da Bar. Nei panni di un agente segreto guida il tuo veicolo in uno scenario visto dall'alto, cercando di fare più strada possibile, evitando e distruggendo tutto ciò che trovi sul tuo percorso. Una nota musichetta di Peter Gunn accompagna il tutto.

Star Post
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Comune
Spara al momento giusto per eliminare i vari nemici che appaiono dagli angoli dello schermo, evitando che ne colpiscano l'immobile nucleo.

Star Ranger
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Comune
Vecchio spara e fuggi spaziale a scorrimento orizzontale dove però si può manovrare la propria astronave in tutte le direzioni.

Star Trek
Produttore: Sega
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Joe Sengir
Rarità: Non comune
Viaggia per lo spazio, proteggi le basi spaziali e distruggi le astronavi nemiche dei Klingon. Ci sono tutte le caratteristiche dell'Enterprise: dalle bombe a fotoni ai phaser, dagli scudi di energia all'iperspazio.

Star Wars
Produttore: Parker Brothers
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non comune
Conversione dell'originale gioco arcade di Star Wars in grafica vettoriale che, per lo più, si differenzia dalla sua remake più famoso, quello della Domark di 5 anni dopo, per una grafica più veloce ma meno precisa.

States and Capitals Tutorial
Produttore: Sconosciuto
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: S.M. Thorpe
Rarità: Di scarsa reperibilità
Gioco educativo, strutturato a domande, per imparare la geografia.

Stix
Produttore: Supersoft
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Andrew Trott
Rarità: Raro
Buon clone del celebre Quix. Occorre colorare il 75% dello schermo disegnando rettangoli colorati, evitando i vari pericoli.

Story Machine
Produttore: Spinnaker
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Designware
Rarità: Comune
Un giochino educativo che serviva a sviluppare nei bambini la capacità di creare semplici storielle, con tanto di riscontro su una scenetta grafica. Se non altro, un'idea molto particolare per i tempi.

Story Machine
Produttore: Learning Tree
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Designware
Rarità: Di scarsa reperibilità
Rispetto alla versione della Spinnaker, cambia solo la scatola.

Sub Hunter
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2012
Autore: Richard Bayliss, Frank Gasking, Martin "Enthusi" Wendt
Rarità: bassa tiratura, prodotto in commercio
Splendido shoot 'em up sotomarino a scrolling orizzontale bidirezionale.

Super Alien Max
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: HAL Laboratory
Rarità: Raro
Guida il cacciatore di aleni per il labirinto; il gioco consiste nello scavare buche per poi ricoprirle una volta che un alieno ci sarà caduto dentro.

Super Games cartridge
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1988
Autore: autori vari
Rarità: Non comune
Compilation di 3 giochi pubblicata in allegato ad un'edizione tedesca del C=64. I giochi inclusi sono tutti classici: International Soccer, Colussus Chess 2.0 e Silicon Syborgs (aka Silicon Warriors). Gran bella cartuccia.

Super Smash
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Unknown
Rarità: Non comune
Un discreto clone di breackout che si guida con il paddle.

Super Zaxxon
Produttore: Sega
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
Non buona come la conversione ad opera della HES ad opera di Michael Cranford, si tratta di un famoso spara e fuggi con visuale isometrica. Carino da vedere, un po' meno da giocare.

Tank Wars
Produttore: Mr Computer Products
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
Semplice gioco ispirato al famoso Combat per Atari 2600. Guida il tuo carro armato per lo schermo, cercando di sconfiggere il carro avversario.

Tapper
Produttore: Sega
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Sconosciuto
Rarità: Comune
Ottima conversione per C=64 del classicissimo gioco Arcade. Riempi di birra i bicchieri degli avventori per soddisfarli tutti in tempo per la chiusura del locale e raccogli i bicchieri vuoti dai banconi. In questa versione su cartuccia però ci sono solo 2 livelli invece dei 4 dell'originale.

Tennis
Produttore: Imagic
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Unknown
Rarità: Scarce
Semplice gioco di tennis, conosciuto anche come "Matchpoint Tennis"..

Tenpins
Produttore: Entertainment Software
Anno di pubblicazione: 1989
Autore: Scott Julian
Rarità: Di scarsa reperibilità
Semplice giochino di bowling giocabile fino in 4, originariamente pubblicato su Ahoy magazine.

Terminator 2
Produttore: Ocean
Anno di pubblicazione: 1991
Autore: Dementia
Rarità: Comune
Il videogioco ufficiale del famoso film con Arnold Swarzenegger. Tecnicamente molto ben fatto, il gioco si sviluppa in sezioni dal gameplay molto differente, ispirate alle scene del film. Molto ghiotto il fatto che all'interno della stessa cartuccia sono presenti anche 2 applicativi (sw), Image System e Modern Music Maker.

The Fourth Sarcophagus
Produttore: Handic
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
Semplice avventura testuale old-school con comandi composti da due parole.

The Mojon Twins
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2013
Autori: The Mojon Twins / Woodmaster
Rarità: bassa tiratura, prodotto in commercio
Compilation di due popolari platform-game per Spectrum, ottimamente convertiti per il C=64. Sono entrambi carini e colorati.

The Mutant Spiders
Produttore: Handic
Anno di pubblicazione: 2013
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
Avventura testuale molto simile a The Fourth Sarcophagus ma più facile e avvincente.

The Pit
Produttore: HES
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Bill Haberiob
Rarità: Di scarsa reperibilità
Un gioco a metà tra Dig Dug e Boulderdash, una volta atterrati con il proprio disco volante, bisogna farsi strada nel sottosuolo per liberare i compagni alieni evitando ostacoli, nemici e rocce rotolanti. Tecnicamente molto basico, può risultare ancora simpatico da giocare.

Threshold
Produttore: Sierra Online
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Stu
Rarità: Non comune
Una delle innumerevoli evoluzioni "casalinghe" di Space Invaders, in questo giochino per C=64 spiccano i fluidi e rapidi movimenti degli invasori e la possibilità di inceppare il laser della propria astronave se si sparacchia troppo a caso. Un buon giochino tutto sommato.

Timebound
Produttore: CBS Software
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: CCW Inc
Rarità: Non comune
Gioco educativo per imparare la storia attraverso eventi e personaggi.

Toki
Produttore: Ocean
Anno di pubblicazione: 1991
Autore: Al Dukes
Rarità: Comune
Un mago malvagio ti rapisce la fidanzata e ti trasforma in una scimmia, lo scopo del gioco è quello di trovarlo per dargli il fatto suo e riprendersi indietro la bella. Ottima conversione del celebre coin-op.

Tooth Invaders
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Sconosciuto
Rarità: Molto comune
Nasce come gioco per insegnare ai bimbi l'importanza dell'igiene orale. In effetti si tratta di guidare un micro-super-uomo all'interno di una bocca, per acchiappare i malvagi batteri prima che facciano danni.

Toy Bizarre
Produttore: Activision
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Mark Turmell
Rarità: Non comune
La grande risposta del "mondo Commodore" a Mario Bros è, in effetti, un gioco migliore di entrambe le conversioni per C=64 del gioco Nintendo, salvo per il fatto che si gioca solo in single player. Guida Merton per le stanze della fabbrica per spegnere le valvole prima che i giocattoli impazziti causino un disastro. Ancora giocabilissimo.

Trashman
Produttore: Creative
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Marc-Thomas Clifton
Rarità: Non comune
Un brutto clone di Pac Man in cui si guida un camioncino della spazzatura, strani mostrini prendono il posto dei fantasmi e non ci sono le pillole energetiche.

Tyler's Dungeons
Produttore: Turbo Software Inc.
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Greg Pratt
Rarità: Raro
Esplora i labirinti sotterranei, evitando gli esploratori e i serpenti che escono dai muri, per trovare 8 tesori disposti su 4 livelli e composti da più di 250 stanze.

Ultrex Quadro Maze
Produttore: Turbo Software Inc.
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Greg Pratt
Rarità: Raro
Tradizionale giochino di raccolta-palline-nel-labirinto-evitando-i-cattivi se non fosse che ogni schermata è qui composta da 4 piccoli labirinti che vanno ripuliti uno dopo l'altro.

Up 'n Add 'Em
Produttore: Fisher Price
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Childware Corporation
Rarità: Common
Giochino educativo per insegnare l'aritmetica ai bambini, tra colori, animali e palloncini.

Up 'n Down
Produttore: Sega
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Unknown
Rarità: Uncommon
Conversione dell'omonimo gioco arcade in cui guidi la tua buggy per la strada collezionando bandierine e saltando gli altri veicoli. Simpatico.

Up for Grabs
Produttore: Spinnaker
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Ken Madell
Rarità: Common
Una specie di Scarabeo, dove si usano le singole lettere per formare parole complete su una griglia. Si gioca fino in 4.

UWOL: Quest For Money
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 1983
Autori: The Mojon Twins, iAN COOG
Rarità: bassa tiratura, prodotto in commercio
Giocabilissimo platform-game dove occorre raccogliere 255 soldini, evitando Dracula, il mostro di Frankenstein e l'Uomo lupo!

Viduzzles
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Camelot
Rarità: Non comune
Un vecchio giochino in cui l'immagine di una faccia viene divisa in un numero selezionabile di parti e poi occorre ricomporne il puzzle.

Viking Raider
Produttore: Interphase
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Craig Carmichael
Rarità: Di scarsa reperibilità
Per giocare al gioco, oltre alla cartuccia, occorre anche un floppy game disc. Guida il tuo vichingo per le campagne con il joystick e scrivi i comandi con la tastiera. Non proprio il massimo del divertimento.

Vindicators
Produttore: Domark
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: Consult Computer Systems
Rarità: Di scarsa reperibilità
Conversione per C=64 di un poco conosciuto e ripetitivo gioco arcade. Fatti strada fra i nemici con il tuo carro armato per raggiungere il livello successivo e guadagnare abbastanza per rinforzarlo.

Webster: The Word Game
Produttore: CBS
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Heuristic Software
Rarità: Non comune
Creato per insegnare ai bimbi nuove parole e la loro pronuncia corretta.

Wizard of Id's Wiztype
Produttore: Sierra Online
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Sydney Developments
Rarità: Di scarsa reperibilità
Ennesimo giochino educativo per imparare ad usare la tastiera del C=64. Per lo meno qua grafiche belle e colorate a far da contorno al tutto.

Wizard of Wor
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Jeff Bruette
Rarità: Non comune
Probabilmente il miglior gioco pubblicato dalla Commodore in assoluto è questa conversione dal non troppo popolare coin-op omonimo. Divertente da giocare da soli, diventa un capolavoro se giocato in due.

Wizard of Wor Max
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Sconosciuto
Rarità: Raro
La versione giapponese di Wizard of Wor per C=Max non regge il confronto con il gioiellino per C=64: si gioca solo in single player, non ci sono praticamente animazioni e risulta peggiore a tutti i livelli.

Wonderboy
Produttore: Activision
Anno di pubblicazione: 1987
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
La versione su cartuccia del celebre gioco arcade della SEGA. Guida il biondo "ragazzo meraviglia" attraverso lande e grotte piene di mostri per salvare la morosina rapita. Un classico molto carino.

Zaxxon
Produttore: Sega
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non comune
Fatti strada con la tua piccola astronave attraverso un mondo isometrico, fino a sconfiggere il robot a guardia della fine del livello. Abbastanza carino ma si poteva fare meglio...

Zenji
Produttore: Activision
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Adam Bellin
Rarità: Non comune
Il puzzle-game per eccellenza dei suoi tempi si giocava su un tavoliere/labirinto che doveva colorarsi interamente di verde. 100% geniale!

Zone Ranger
Produttore: Activision
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Dan Thompson
Rarità: Non comune
Conversione del popolare Shoot'em up spaziali per Atari 2600, simile ad Asteroids nel gameplay ma vagamente più vario.

GAME PARADE

In ogni numero di C=FanGazette riportiamo le più famose chart e classifiche nazionali ed internazionali, relative ai migliori giochi per sistemi Commodore.
Questa volta vi proponiamo la Top 100 dei giochi per Commodore 64 di www.ready64.it
Tutto italiano, Ready64 è uno dei siti nostrani più storici e ricchi di informazioni e materiale dedicato al Commie e si avvale di un'esperta community di sessantaquattristi attiva sul forum.
Dunque la sua classifica è senz'altro sintomatica dei gusti videoludici sessantaquattristi del bel paese e così al primo posto si piazza Maniac Mansion, al quinto posto risulta già il primo gioco di calcio mentre il primo gioco "Made in Italy" in classifica è Moonshadow, alla posizione 63.

LA C=64 TOP 100 PER GLI ITALIANI!

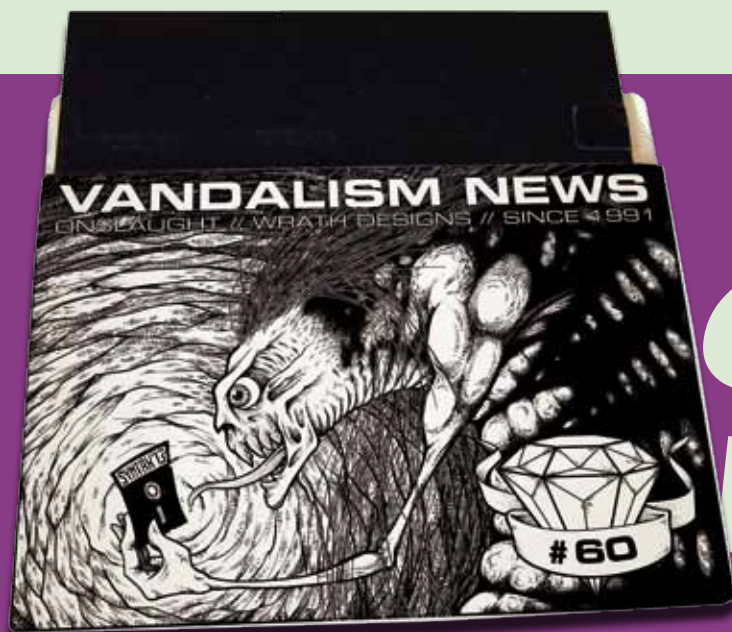
1. *Maniac Mansion*
2. *Bubble Bobble*
3. *Leaderboard Golf*
4. *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*
5. *Emlyn Hughes International Soccer*
6. *Samurai Warrior: Battles Of Usagi Yojimbo*
7. *Turrican II: The Final Fight*
8. *Project Firestart*
9. *Defender Of The Crown*
10. *Creatures*
11. *Turrican*
12. *IK+*
13. *Impossible Mission*
14. *Mayhem in Monsterland*
15. *Paradroid*
16. *Archon: The Light and the Dark*
17. *World Games*
18. *International Karate*
19. *Buggy Boy*
20. *Nebulus*
21. *Elite*
22. *Last Ninja 2*
23. *Armalyte*
24. *Head Over Heels*
25. *Impossible Mission II*
26. *X-Out*
27. *Microprose Soccer*
28. *Winter Games*
29. *Revs*
30. *The Way of the Exploding Fist*
31. *Revenge Of Doh*
32. *California Games*
33. *Summer Games II*
34. *The Last Ninja*
35. *Enforcer: Fullmetal Megablaster*
36. *Ghosts'n Goblins*
37. *Creatures 2: Torture Trouble*
38. *Grand Prix Circuit*
39. *Pitstop II*
40. *Forbidden Forest*
41. *Summer Games*
42. *Henry's House*
43. *Catalypse*
44. *Wizard of Wor*
45. *Barbarian: The Ultimate Warrior*
46. *Rainbow Islands*
47. *Ghostbusters*
48. *Barbarian II: The Dungeon of Drax*
49. *Wizball*
50. *H.E.R.O. - Helicopter Emergency Rescue Operation*
51. *Spy vs Spy*
52. *Stunt Car Racer*
53. *Wonderboy*
54. *Gyruss*
55. *The Great Giana Sisters*
56. *R-Type*
57. *Bruce Lee*
58. *Solomon's Key*
59. *Flimbo's Quest*
60. *Blue Max*
61. *Pac-Land*
62. *Myth: History in the Making*
63. *Moonshadow*
64. *Football Manager*
65. *Aztec Challenge*
66. *Lazy Jones*
67. *Last Ninja 3*
68. *The Sacred Armour of Antiriad,*
69. *The Sentinel*
70. *Power Drift*
71. *Combat School*
72. *Rick Dangerous*
73. *Turbo Out Run*
74. *Track & Field*
75. *Mario Bros*
76. *International Soccer*
77. *Cabal (Versione Europea)*
78. *One on One*
79. *I Play 3D Tennis*
80. *Bionic Commando (Versione Europea)*
81. *Barry McGuigan World Championship Boxing*
82. *Fort Apocalypse*
83. *Salamander*
84. *Peter Shilton's Handball Maradona*
85. *Target Renegade*
86. *Arkanoid*
87. *Match Point*
88. *IO*
89. *Bomb Uzal*
90. *Mikie*
91. *Into The Eagle's Nest*
92. *Turbo Charge*
93. *Boulder Dash*
94. *Creative Sparks*
95. *Pooyan*
96. *Platoon*
97. *Castles of Dr. Creep, The*
98. *Popeye*
99. *Hyper Sports*
100. *Retrograde*

PRIMA DEL PDF E DELL'EBOOK C'ERA...

VANDALISM NEWS

ONSLAUGHT // WRATH DESIGNS // SINCE 1991

LA STORICA RIVISTA DIGITALE PER IL TUO COMMODORE 64!

http://csdb.dk/getinternalfile.php/122609/vandalismnews60.zip

La Posta...

TENDENZIALMENTE PUBBLICHIAMO TUTTA LA ROBACCIA CHE CI ARRIVA. QUALCHE VOLTA RISPONDIAMO PURE! E NELLA SPERANZA CHE CI MANDIATE SEMPRE MATERIALE PEGGIORE, VI AUGURIAMO BUON DIVERTIMENTO CON LA RUBRICA DELLA POSTA!

Una rubrica per veri duri... Abbiamo tentato, davvero, di impostare qualcosa di fine e misurato, senza eccessi e dal ricercato registro linguistico ma abbiamo fallito miseramente...

È assolutamente fantastico constatare un così forte fervore per ciò che rappresentano "C= & Amiga" a un ventennio dalla loro uscita dalle scene e dai mercati che contano.

Grossomodo, dal fervore di cui sopra scaturiscono in massa esternazioni sentimentali come: "*...sììì! Mi son rotto proprio il razzo di Windows e Apple, si fottessero tutti e torniamo alla Commodore!*"

E cose così...

I più agguerriti di tutti pare siano amighisti e anti-amighisti delle diverse ere informatiche, tanto per far capire il livello, ma qui a C=FG vogliamo bene un po' a tutti, non ci siamo sentiti di censurare in alcun modo i vostri sinceri sentimenti e così la rubrica della posta risulterà in alcuni momenti un bel po' 'trash'...

E la cosa ci fa un sacco piacere!

Perché abbiamo pensato che, in fondo, una delle caratteristiche comuni un po' a tutti i Nerd è quella di avere uno spiccato gusto dell'orrido...

Scriveteci direttamente dalla pagina della posta!
http://www.commodorefangazette.com/scrivi.php

MAI PIÙ IL COMMIE IN SOFFITTA!

Ciao a tutti sono venuto a conoscenza della Vs esistenza solo in questi giorni ed inoltre in maniera del tutto casuale.
Ho dato un'occhiata al Vs sito nonché al blog ad esso collegato ed ho trovato la Vs iniziativa fantastica.
Ero alla ricerca di una rivista dei giorni d'oggi che trattasse (anche se in poche pagine) una rubrica riservata ai cosiddetti "retrocomputer", ma non ho mai ottenuto esito positivo.
Ecco che invece in rete impatto sul Vs sito ed udite udite trovo una rivista del tutto gratis ed addirittura giunta già al secondo numero completamente dedicata ai "retrocomputer" ma ancora più nello specifico al mitico Commodore 64, ovvero quella "macchina" per la quale mi sono impegnato in rete alla ricerca di notizie.
Ho scaricato e stampato i due numeri delle riviste ed ho appena finito di leggere il primo numero (tutto in un giorno).
Nella rubrica della posta ho apprezzato il messaggio inviato da "Mazinger" a pag.87, al quale in qualche maniera intendo associarmi.
Grazie a tutti per il Vs impegno ma soprattutto per aver dato a me e tanti altri come me la possibilità di non riporre l'amato C=64 in soffitta.
jupiter

RISPONDE TheKaneB:
Caro jupiter, comincio subito col porre alcuni paletti: mettere il Commie in soffitta è considerato crimine di guerra ed è vietato dalla convenzione di Ginevra.
Secondo: prepara la cartuccia del magenta (dannato magenta!), perché dovrai stampare anche questo terzo numero!
Ma adesso, ciancio alle bande (eh?), perché qui la cosa fantastica siete voi lettori che ci date un motivo per continuare questa faticosa ma gratificante avventura editoriale! Gli argomenti, specialmente in ambito ludico, non mancano.
Quello che scarseggia, come puoi immaginare, è il tempo ma grazie ad un varco spazio-temporale abbiamo trovato il modo di tirar fuori 36 ore da una normale giornata terrestre di 24, ed ecco che *puff* spunta fuori la rivista della Commodore Generation!
Scusami, ma adesso devo correre a soffiare nelle mie cartucce e riavvolgere le cassette con una Bic a sfera...

INVECE DI CAZZEGGIARE SU FESSBOOK...

ma la commodore Fan GAzette, annunciata in pompa magna, é già arenata e chiusa?? capisco che é gratis, ma di questi tempi l'entusiasmo si smorza velocemente, pare.

p.s. comunque, come ho avuto modo di scrivere, il bello dell'home computing non era il gaming ma l'hacking ed il programming... ecco perché sarebbe utile anche ai giovani di oggi avere un computer tipo c64 o Spectrum per poter smanettare e capire come funziona un computer, per poi realizzare cose più impegnative su computer più potenti.
Con tutti i corsi di informatica che vendono, non sarebbe costoso assemblare un computer ad 8 bit tipo il c64 (per poter sfruttare l'enorma produzione software) e lanciare una nuova era di smanettoni, che invece di cazzeggiare con i telefonini o su FESSbook, si dedicassero a sviluppare codice iperefficiente.... sai che ricaduto con il potenziale hardware a disposizione oggi...

MA questa é la mia visione, ormai minoritaria ed abbandonata.... la tengo per convinzione e nostalgia.....
Leonardo

RISPONDE lucommodore:
Ciao Leonardo! Come vedi, il Commodore Fan Gazette annunciato in pompa magna, esce in tempo per Natale e nessuno di noi ha mai pensato di chiudere alcunché. Anzi, da quando siamo usciti con il primo numero, stiamo riuscendo a rispettare perfettamente la cadenza trimestrale che avevamo auspicato all'inizio del progetto!
Il bello dell'home computing, secondo me, riguarda un po' di tutto: dalla programmazione al videogioco, dall'hacking allo smanettamento hardware, dal modding alla composizione grafica o musicale old-school. Sono d'accordo con te che sarebbe bello se ci fosse qualche corso di informatica che permettesse di assemblare un PC a 8 bit ma è anche evidente che il mercato attuale si basa su internet, social network e dispositivi touch-screen... Cerca magari di non "vederla male", è il progresso! Ai nostri tempi volevamo il C=64 e poi l'Amiga, non c'è nulla di storto se i ragazzetti di oggi vogliono l'iPhone o il Surface!

LA PEGGIORE...

MAI NESSUNO PRIMA D'ORA AVEVA MAI RICEVUTO UNA LETTERA DI QUESTO LIVELLO...

Vi reinvio la mia tesi , la vera realtà riguardo ad Amiga...

AMIGA OS: IL FUTURO DELL'INFORMATICA

IL FUTURO DI AMIGA OS E DELL'UMANITÀ!

Ultimamente il mondo dell'informatica è diventato terreno fertile per dare spazio a insulse teorie aventi a che fare con la rinascita del brand Amiga nel mondo, facendone un paragone coi moderni s.o. e computer multicore.

Anzitutto bisogna affermare che AMIGA è un pensiero, un modo di fare, una filosofia informatica a se stante non paragonabile con le grandi compagnie informatiche come Apple o Microsoft.

La Commodore era come una azienda artigianale, nata e cresciuta e sviluppatasi senza l'appoggio di aziende esterne, grazie all'intuito, alla passione e alle innovazioni dei membri che vi lavoravano all'interno.

Basti pensare che un computer come Amiga 1200, prodotto nel lontano 1993, con i dovuti upgrade hardware, può essere anche un discreto computer da usare nell'anno 2012, senza contare il fatto che su di esso possono girare pure le ultime versioni di amiga os stesso.

Riprendendo il discorso antecedente, i punti assolutamente FALSI che bisogna prendere in condiderazione sono i seguenti:

1) Il marchio Amiga è morto con il fallimento di Commodore nel lontano 1994
2) Gli attuali sistemi amiga-one next gen sono semplici "computerini per only fans", ossia per i cultuori di Amiga
3) I sistemi come "Icaros Desktop", Aros, Morphos, Commodore os sono altrettanto validi come s.o.
4) Il presunto insuccesso dei nuovi Amiga One è legato alla sua "obsolescenza informatica", ossia una piattaforma hardware con limitate capacità rispetto ai moderni e attuali PC multicore.

Ribadisco che questi punti da me sopracitati sono solamente idiozie campate in aria da personaggi che non sanno una emerita mazza della vera filosofia Amiga, e a cui ribatterò punto per punto con le dovute e esatte motivazioni.

Innanzitutto bisogna rammentare che il sistema Workbench è stato la prima evoluzione di un s.o. a interfaccia grafica a colori, sistema multitasking e autoconfigurabilità sofware, questo in un anno preistorico come il 1985, anno in cui sia Steve Jobs che Bill Gates si immaginavano solo nei loro sogni più profondi queste eccelse illuminazioni.

Da veri furbacchioni, i due soggetti in questione si sono appropriati delle migliori qualità del workbench, e apporfittando del fallimento di Commodore e si sono affermati nel mercato informatico, scopiazzando qua e là la struttura seminale del Workbench.

Successivamente la piattaforma Amiga è sempre sopravvissuta, passando di mano in mano a varie società, senza avere immediatamente un reale sviluppo.

Intorno agli anni 2000, si era creata una nuova rinascita del marchio Amiga, grazie all'introduzione degli Amiga One, e soprattutto grazie all'arrivo di Amiga os 3.9.

Amiga os 3.9, un s.o. praticamente passato inosservato ma che se avesse avuto un supporto più adeguato sarebbe stato in grado di spazzare via un Windows 98 in decadenza.

Paragonando i due s.o. anche adesso, appare evidente la netta superiorità del s.o. 3.9.

Successivamente il destino del brand Amiga sembrava destinato a una fine inesorabile e senza via di uscita, ma sul finire dell'ultimo decennio del 2010 arriva la rinascita che nessuno si aspettava.

Questa rinascita del marchio Amiga è arrivata gradualmente negli ultimi 4 anni dapprima con l'introduzione della nuova release dell OS 4.0 e succcessivamente con l'introduzione dell'ultimo amiga 4.1.

Oltre a questo si è avuta la commercializzazione di due nuovi modelli di Amiga One: il primo amiga one x500 basato sulla scheda sam 440 xp e prodotto dall azienda italiana A-Cube.

Il secondo, l'Amiga one x1000, prodotto dall A-eon distribuito dalla società che attualmente ha la propietà del marchio Amiga, HYPERION ENTERTAINMENT.

In questi anni sono dunque stati fatti passi da gigante nell'evoluzione del marchio amiga; l'architettura che si è scelta è stato quella del power pc, scelta obbligata per chi vuole intraprendere un proprio percorso evolutivo esclusivo.

Al contario della Apple, che come motto aveva " I think different", ora questa filosofia rispecchia quello che rappresenta Amiga in questo esatto momento, una azienda che se ne sbatte e che se ne è sempre sbattuta delle leggi del mercato, andando avanti con la sua caratteristica di incompatibilità esterna, come accadeva fin da tempi remoti sia con i computer Commodore che Amiga Classic.

Parlavamo apputo della Apple: la Apple, sì, proprio lei, che usufruiva di una architettura power pc ma che poi anch'essa si è dovuta adattare agli x86 e ha adottato anch'essa questa architettura.

È vero, il power pc ha un'evoluzione tecnica e di calcolo inferiore rispetto agli x86, ma questo non è un difetto come tutti potrebbero pensare, ma semplicemente una scelta e quindi anche un pregio, frutto di una scelta ben precisa di una presa di posizione senza scendere a compromessi coi modelli standard informatici attuali, e comunque potrà essere migliorabile in seguito il lato prestazionale alla cpu stessa, con più diffusione su larga scala.

Amiga os è un os ancora in sviluppo, e ovviamente non si può pretendere tutto e subito, ci vuole ancora del tempo per renderloun s.o. perfetto, e di conseguenza la prestazioni sono un problema che dovrà essere affrontato in una fase succesiva, perché ora bisogna riunire gli sforzi e migliorare il s.o. stesso, prima di fare interventi sull'harwdware.

DI TUTTI I TEMPI!

Lo sviluppo di sistemi operativi cloni legati ad Amiga, oltre a non essere ufficiali ed essere incompatibili fra loro, non fanno altro che rallentare questo processo di rinnovamento.
Morphos, ma soprattuto Aros e Icaros Desktop sono due progetti a cui deve essere puntato il dito e che dovrebbero chiudere immediatamente il loro sviluppo, che non fanno altro che gettare fango e pattumiera sulla vera filosofia Amiga.
L'obiettivo di Aros è quello di portare un sistema clone del workbench su una architettura x86...
Dove? Su una architettura x86, magari partizionandolo con un sistema Windows, ma per favore...
una chiara eresia nei confronti dell'Amiga-pensiero, per non parlare poi dell'incompatibilità di questi sistemi cloni con il s.o. ufficiale.
Vogliamo anche parlare della rinascita del brand Commodore-Usa? Un inutile rebirth che alcuni siti e blog si vantano a inneggiare come vera evoluzione del connubio Commodore/ Amiga, quando invece si mettono a sviluppare quel Commodore os che altro non è che una distro linux.
Il bello è che hanno la pretesa di realizzare degli pseudo nuovi Amiga, che sembrano più dei lettori DVD che dei computer... ma dove andremo a finire??
Comunque, in merito al punto da me sopracitato, il marchio Amiga non è mai morto: ha solo avuto un passaggio di consegne, passando prima dalla Commodore e altre società, e poi attualmente venendo acquisito da Hyperion, che ne detiene i diritti e le possibilità di sviluppo.
In definitiva, possiamo quindi riaffermare i seguenti punti:
1) Il marchio Amiga non è mai morto, e anche se ha subito un deciso rallentamento nel suo sviluppo, ora sta riemergendo e riaffermandosi alla grande, visto che oramai è il quarto OS più diffuso. Al tempo stesso si può però affermare che il suo vecchio propietario, il marchio Commodore, ultimamente riapparso, lui sì che è davvero morto, in quanto si limita a fare sistemi e hardware basati su distro lunux.
2) Diffidate da sistemi cloni, soprattutto Aros e Icaros Desktop, che si permettono di autodefinifirsi "sistemi operativi Amiga" ma che in realtà non fanno altro che andare contro la stessa filosofia di Amiga, oltre al fatto di rallentare lo sviluppo degli os ufficiali, di creare confusione e di non essere compatibili. Amiga os e x86 non avranno mai nulla a che fare tra loro.
3) Amiga Os è la diretta evoluzione del Workbench, 20 anni circa di continui rinnovamenti, aggiornamenti e upgrade, insomma un s.o. storico e seminale per l'evoluzione informatica.
4) Alcuni siti e e fonti danno per scaduto, bollito e fuso il progetto Amiga ufficiale, quando in realtà il suo futuro è piu roseo che mai, vista la situazione in cui versano gli altri os: Windows: un s.o. che punta presto alla fine della sua esistenza; dopo il collasso di Windows Vista, un leggero miglioramento da parte di Windows 7 e presto Windows 8, che dalle premesse segnerà la fine del suddetto s.o.; Linux: un semplice giocattolo per smanettoni, un s.o. che dipende quasi esclusivamente dalla rete: provate ad installare un programma, sarete sempre costretti a prelevarlo dal repository, e dove è la caratteristica base, l'auto-installazione??? Mac os un tempo si definiva "pensa differente", utilizzando un'architettura x86, e poi, cosa ha fatto? Ha scelto la strada più facile, passando agli x86 e avvicinandosi allo stesso Windows da cui un tempo prendeva le distanze.
La soluzione quindi è una sola, un s.o. che ha fondato le basi, moderno e antico al tempo stesso,che appena sarà maturato sarà in grado di imporsi come valida alternativa al classico Windows pensiero, un nuovo ma al tempo stesso antico modo di pensare all'informatica, come accadeva all'inizio degli anni 80, come accadeva al Commodore Amiga durante il suo periodo d'oro. degli anni Novanta, un'azienda capace di imporsi e diventare punto di riferimento sbaragliando la concorrenza dell'epoca (Home computer come Atari ST, Spectrum, Msx, Amstrad, e lo stesso Pc MsDos ultraoneroso a cui sia il Commodore 64 che l'Amiga hanno dato una giusta lezione) sia a livello professionale che ludico.
Il fallimento di Commodore purtroppo ha modificato la storia... ma ora è arrivato il momento di riprendere quello che apparteneva ad Amiga: il giusto tributo ad una piattaforma rivoluzionaria e indispensabile per il futuro informatico.
[Dany G.]

RISPONDE Rebraist:
Gentilissimo Dany G., sono perfettamente d'accordo con te. Potrei fare una lunga analisi del tuo pensiero e sono sicuro, tanto sono allineato al tuo pensiero, ne uscirei indenne, anzi trovo totalmente illuminante una frase: "*È vero, il PowerPC ha un'evoluzione tecnica e di calcolo inferiore rispetto agli x86, ma questo non è un difetto come tutti potrebbero pensare, ma semplicemente una scelta e quindi anche un pregio, frutto di una scelta ben precisa di una presa di posizione senza scendere a compromessi coi modelli standard informatici attuali, e comunque potrà essere migliorabile in seguito il lato prestazionale alla CPU stessa, con più diffusione su larga scala.*"
Credo tu sia troppo soft verso il mainstream. Come tu dici è una scelta e io fossi in te non aspirerei a scendere a compromessi in una stupida gara con wintel: il PowerPC deve e dovrà essere sempre più lento. Se un pò di noi scriviamo ad IBM vedi che riusciamo ad ottenere delle CPU della potenza di uno z80 sottoalimentato. Per scelta, s'intende. Big Blue poi, lo sappiamo, ha sempre lavorato non per calcolo e guadagno, ma sempre e soltanto per la gloria.
Io purtroppo sono troppo estremista: stasera per non darla vinta alle industrie dei mobili del biellese taglierò uno dei piedi di massello del mio tavolo buono. Sarà traballante e bestemmierò tutti i santi quando mi tiro addosso la minestra, ma vuoi mettere la scelta? Il libero arbitrio? Spero di continuare su altre pagine questa che reputo un interessante spunto sulla tomistica. Ora scappo che vado a rompere la vetrina di un negozio di PC qua giù. Ogni tanto devo sfogare. Ciao!

E ora rispondete anche voi alla lettera di Dany G. da
http://www.commodorefangazette.com/scrivi.php

POSTE BREVI E MESSAGGI

AROS È UN SISTEMA OPERATIVO FINTO!
nn AVETE ANCORA CAPITO CHE IL VERO s o amiga è amiga OS? aros è solo una patacca, un sistema operatico scrauso tarocco che nn ha nulla a che fare con la filosia amiga..
La filosofia aamiga è tutta latra cosa..Amiga è nato come home computere indipendente. e chiuso ..e il vero hardvare originale su cui gira amiga è sviluppato dalla Hyperion e dalla Acube..
Per nn parlare della commodore USA
Continuate a dscrivere balle e la gente vi crede
ASSURDO
[indovinate chi sono ...]

Più che partecipare alla lettera peggiore voglio fare i complimenti alla vostra idea di questa nuova rivista innovativa e trasversale. Grazie
[Giancarlo]

Ciao ragazzi, COMPLIMENTI, COMPLIMENTI E ANCORA COMPLIMENTI !!! Null'altro da dire per poter esprimere le mie impressioni sulla vostra C= Fan Gazzette. Non leggevo qualcosa di così appassionante,coinvolgente e dannatamente ben fatto dai tempi d'oro di TGM... quando The Games Machine poteva vantare copertine con capolavori che hanno fatto la storia dei videogiochi e che tutt'ora sono pietre miliari di quel patrimonio culturale, cibernetico, videoludico che mai mai e poi mai morirà!!!!Quando le riviste informatiche multi-piattaforma non potevano che mettere in primo piano un nome: QUELLO DI COMMODORE AMIGA !!! Insomma scusate l'esaltazione, ma era ora che qualcuno facesse una rivista così!!! Me la stamperò ovviamente in formato cartaceo as soon as fuckin' possible!!!!
Grazie. Saluti. Il malato della grande C=.
[Andrew Degiovanni Cage]

Bungiorno, il mio non è propio un messaggio ma un'annuncio, sono un programmatore Java/ObjectC che nel tempo libero si diverte ancora a programmare in ASM per il mitico Commodore64. Da un paio di mesi mi sto occupando della conversione del gioco per PC Rocky Memphis and the Temple of Ophuxoff per il nostro C64. Complimenti per la rivista, e in attesa del terzo numero vi auguro buon lavaro.
[Andrea]

Salve,sono il creatore di PERSONAL GAME e autore di alcuni video dedicati alla Commodore nonché ideatore della rubrica RETRO GIOCHIAMO su Youtube.(ES. http://www.youtube.com/watch?v=Cebg4qXTGpc).. sarebbe possibile una sorta di collaborazione? Possiedo diversi esemplari Commodore dell'epoca e registro schede dedicate postandole su Youtube. Attendo vostre news...
[James Garofalo]

CONCLUDE lucommodore:
"Larga è la foglia, grasso è lo zio; avete detto la vostra? Vi rispondo io!
(bella eh?)

@ "indovinate chi sono":
Ma povero AROS, che ti ha fatto? È pure gratuito...

@ "Giancarlo":
Grazie 1000, compare!

@ "Andrew Degiovanni Cage":
Grazie Cage! Ricordati di fare qualche foto del tuo C=FG in versione cartacea e di postarle su www.facebook.com/commodorefangazette !

@ "Andrea":
Ma... Mitico! Mi raccomando tienici aggiornati e grazie per la segnalazione e per i complimenti!

@ "James Garofalo":
Ho trovato assolutamente eccellente la tua video-scheda sul C=16! Se vuoi aiutarci, leggi come fare a pagina 41 o magari iscriviti al forum www.nonsoloamiga.com e contatta i redattori direttamente.

Scriveteci! E fate sempre del vostro peggio!

SCRIVETECI!

SCRIVETECI QUELLO CHE VOLETE NEL MODO CHE VI PARE! APPLICHIAMO SOLO UNA CENSURA “DI MINIMA” DOVE PROPRIO NON SI PUÒ EVITARE E PUBBLICHIAMO DAVVERO TUTTO CIÒ CHE REPUTIAMO UTILE E/O DIVERTENTE!

LE VOSTRE EMAIL VERRANNO PUBBLICATE SU C=FANGAZETTE E ALL’AUTORE DELLA PEGGIORE VERRÀ SPEDITO IN REGALO UN VIDEOGIOCO ORIGINALE PER COMMODORE 64!

I giochi in palio del numero scorso se li aggiudica Dany G. ! La sua allucinante tesi su AmigaOS è destinata a fare il giro del mondo e lui verrà ricordato per sempre nei secoli a venire. Bravo Dany: nessuno è mai stato PEGGIORE di te!

AL PROSSIMO PEGGIORE:

Poiché sono sempre i migliori quelli che vengono premiati, noi abbiamo deciso, per una volta, di dare un premio ai peggiori.
Anche per un concetto di equilibrio sociale: già sono i migliori, che gli si deve dare pure il premio? Certo che no! ‘Sti secchioni del RAZZO...
Il premio, quindi, viene assegnato ad ogni rubrica della posta e andrà a colui che ci avrà scritto la lettera peggiore di tutte. Il “fenomeno” vincitore del premio vedrà pubblicata la sua lettera nella pagina *“La Peggiore!”* e dovrà contattare C=FanGazette per comunicare l’indirizzo per ricevere il premio. I costi di spedizione saranno a carico di C=FanGazette. Spediamo con posta prioritaria. Per inviarci la tua lettera, visita il nostro sito **www.commodorefangazette.com** nella sezione “**Scrivi a C=FG**”. Lì ti verranno anche date informazioni su come contattare lo staff, in caso di vincita. **L’autore della peggiore lettera che verrà pubblicata sul prossimo numero di C=FG riceverà in premio *KNIGHTMARE* originale (Double Box + inlay card + cassetta) per C=64!** La sfida è aperta a tutti e le lettere verranno firmate dallo pseudonimo che sceglierete voi (restando, così, anonimi, salvo precise richiesta scritte).
E ora, fate del vostro peggio!

ProssimaMente

PARLEREMO DI:

8 bit

Per chi vuole un bel Sistema Operativo a finestre per il suo C= Computer a 8 bit, c'è il mitico GEOS (e prima o dopo ne parleremo approfonditamente) ma, per chi ha un SUPER C= Computer a 8 bit, c'è GEOS MegaPatch 3 (MP3)! Ne è in preparazione un bell'articolo per Commodore Fan Gazette!

Si è concluso questo mese il "C64 16Kb Game Development Competition 2013" organizzato dalla RGCD. A breve ci saranno le votazioni della giuria e sapremo il nome del vincitore. Parte dello staff di C=FG è già - ehm... - al lavoro sui videogiochi che hanno partecipato al COMPO, per prepararvi un bello specialone...

16 bit

Sul fronte commerciale dei videogiochi a 8 bit, proprio in questi giorni è uscito The Vice Squad per C=64 su cassetta, floppy (Psytronic) e catuccia (RGCD), quindi aspettatevi una colorata recensione quanto prima!

Per gli amanti del retrogaming, sono in cantiere le recensioni della serie amighista "Cannon Fodder" della Sensible Software e un super speciale su The Last Ninja della System3. Per chi non li conoscesse (ma scherzate?) si tratta rispettivamente di una deile serie di videogiochi di strategia militare più apprezzati in assoluto dagli amighisti di tutto il mondo e della leggendaria saga videoludica del ninja Armakuni, considerata come la più bella di tutti i tempi da buona parte del popolo sessantaquattrista!

32 bit

Dopo il super articolo su MorphOS di questo numero, si chiude (almeno per un po') la campagna pubblicitaria per la nerdizzazione dell'individuo *"Non buttare via il tuo vecchio Mac!"* (quella con "il saggio gorilla mezzosguercio"), promossa da NonSoloAmiga.com sul Commodore Fan Gazette.
Ne prende il posto una nuova campagna pubblicitaria della C= Generation: "*Re-Commodore*", a cui sono state dedicate 2 pagine già su questo numero.

Per i nostri lettori più "coder", sul prossimo numero non mancherà certamente un nuovo episodio del tutorial su Hollywood del nostro Allanon.
State bene attenti che poi v'interroga eh!

64 bit

Poche notizie, infine, arrivano dal fronte a 64 bit. Naturalmente si tratta di qualcosa che ha suscitato la curiosità della C=Generation da poco tempo, grazie all'uscita del Commodore OS basato su Linux Mint ma, dopo la fine della C=USA di Altman, ci vorrà un po' per raccogliere i cocci e guardarsi intorno. Son cose a cui siamo abituati e, senz'altro, la visione di una scena C= a 64 bit resta sempre qualcosa di auspicabile in prospettiva futura...

Nel frattempo, parte dello staff C=FG è al lavoro su di un'analisi a tutto campo de "la scena": come è nata, di cosa si tratta, le sue trasformazioni da dimostrazioni tecniche a forme d'arte e comunicazione... Perché ci siamo chiesti: *"Cosa è oggi **The scene** e a quali settori ha dato vita?"* ...

ARRIVEDERCI AL PROSSIMO NUMERO DI COMMODORE FAN GAZETTE!

POTRAI MAI PERDONARTI CHE NON STA PIÙ CON TE?

I PIÙ AMATI DI SEMPRE SUL MERCATO DELL'USATO: C=64 (DA € 60), C= AMIGA500 (DA € 50).

PUOI ANCORA RITROVARE
UN COMMODORE COMPUTER
FANTASTICO PROPRIO COM'ERA IL TUO,
CON CUI VIVERE IL GRANDE RITORNO DELLA
COMMODORE GENERATION!

È TUTTO VERO PER DAVVERO!

AUGURI DI BUONE FESTE DA COMMODORE FAN GAZETTE!

SISSIGNORI, È COSÌ:
È TORNATA LA
COMMODORE GENERATION
ED HA LA SUA RIVISTA
DI RIFERIMENTO!

SEGUICI SU
WWW.COMMODOREFANGAZETTE.COM